ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS

AmigaNews®

L'ORDINATEUR CRÉATIF



AMIGA 500 PLUS
Carte couleur HAM-E
AMOS 3-D, Vista Pro
LIVE! et INVISION PLUS
Art Department Pro
Volumm Junior, DOSSIER AMAX

. . . une CARTE COMBO 68030 et 10 abonnements à gagner !

M 4584 - 39 - 25,00 F

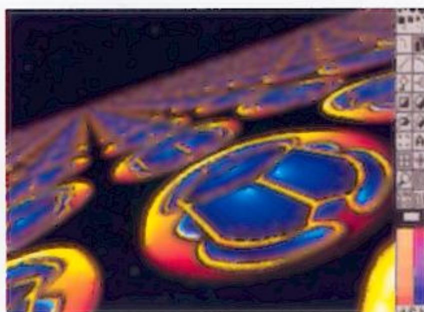


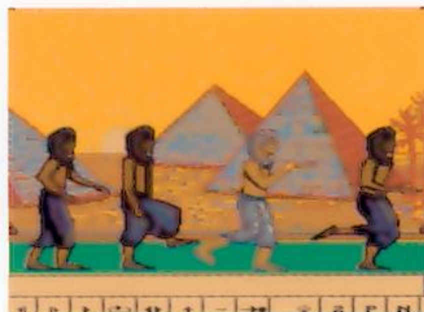
OCTOBRE 1991 No. 39
Suisse 7.80 FS, Belgique 185FB, Canada $5.75

DeluxePaint® IV ne va pas se contenter d'attirer quelques regards.

Il pourrait très bien les détourner, les repeindre, les faire tournoyer dans l'espace ou les transformer en papillons exotiques.







En adoptant les 4096 couleurs du mode HAM de l'Amiga, Deluxe Paint® IV vous offre des dégradés plus fins, plus variés et surtout beaucoup plus faciles à définir.

Le HAM ne sert pas qu'à peindre, vous pouvez l'animer. Imaginez ce que peuvent devenir des images hyper réalistes confiées aux fonctions d'animation surpuissantes de DeluxePaint® IV !

Et l'animation, Deluxe Paint® IV en connait un rayon. La nouvelle fonction de "Table Lumineuse" vous permet de travailler en transparence sur l'image précédente, comme en dessin animé traditionel. Prenez deux images, une chenille et un papillon par exemple, Deluxe Paint® IV produira une métamorphose fluide de l'un à l'autre en autant d'étapes que vous lui en aurez demandé. Toutes ces fonctions sont accèssibles via un tableau de commande redessiné qui réduit l'animation sous Deluxe Paint® IV à quelques "clics" judicieux.

Qu'il s'agisse de dessin ou d'animation, DeluxePaint® IV est LA Référence.

ACISTANCE
Technique

Electronic Arts confie le support technique de la version française de DeluxePaint® IV à **CIS**.

Dans chaque boîte, repérable au logo **CIS**, vous trouverez un bon à nous retourner et un numéro d'appel réservé au support téléphonique. Vérifiez bien la présence de ce logo lors de votre achat pour pouvoir bénéficier de ce service et des évolutions de votre Deluxe Paint® IV.

EXCLUSIF

CIS propose la remise à jour de toutes les versions précédentes de DeluxePaint.

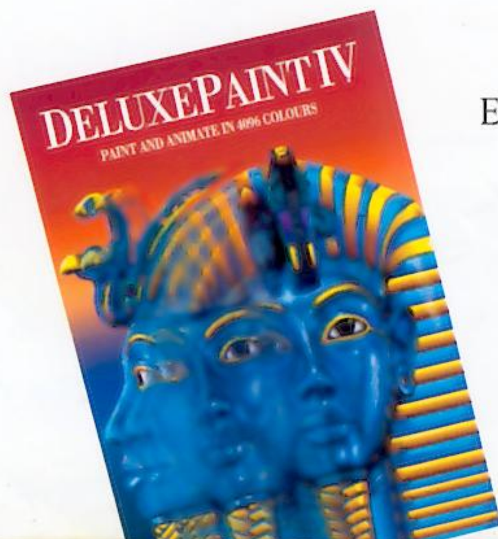
Pour recevoir la version française intégrale de Deluxe Paint IV en échange de votre Deluxe Paint, il vous suffit de retourner à l'adresse ci-dessous la disquette programme originale et la couverture du manuel accompagnées de votre règlement. Les tarifs préférentiels sont les suivants :

DeluxePaint III à DeluxePaint IV :
475 Frs TTC*.
Deluxe Paint I ou II à Deluxe Paint IV :
575 Frs TTC*.

* Joindre 30 Frs pour participation aux frais de port.

CIS
EUROPARC
14, Avenue HERTZ
33600 PESSAC
France
Tel : (16) 56 363 441
Fax : (16) 56 362 846

ELECTRONIC ARTS







S2P

SYSTEMES, SOFTWARES & PERIPHERIQUES

SELECTION DE SOFTWARES

NOUVEAUTES		MUSIQUE		SUPER JEUX	
DeluxePaint IV	895 F	Pro 24	2610 F	F 29 Retaliator	260 F
SilentService	329 F	Studio 24	1340 F	Mig 29	250 F
Secret Weapons	329 F	Perfect Sound 3.0	1050 F	Ninja Warrior	250 F
Falcon Mission 2	290 F	Interface Midi	295 F	Maupiti Island	230 F
Lotus Esprit Turbo	260 F	Midi Connector	580 F	Robocop 2	250 F
Lemmings	240 F	**LANGAGE**		M1 Tank Platoon	299 F
F15 Strike eagle 2	310 F	Amos	510 F	Populus	270 F
Flammes Freedom	329 F	Amos Compil.	N C	MidWinter	349 F
GRAPHISME		Devpac V2	810 F	Great Courts 2	370 F
Animagic	1050 F	GFA Basic 3.0	675 F	Armour Geddon	230 F
Fantavision	720 F	**BUREAUTIQUE**		Monkey Island	310 F
Digiview Gold	1340 F	Excellence	1390 F	Killing Cloud	329 F
Human Design	329 F	Budget Familial	330 F	Eye of Beholder	420 F
Graphic City	380 F	KindWords 2.0	620 F	Speed Ball 2	329 F
Volumm 4D Junior	420 F	InfoFile	630 F	Gods	230 F
Volumm 4D Pro	2350 F	**LOG. EDUCATIFS**		Super Cars 2	270 F
3 D Const. Kit	510 F	Consultez-nous		Chuck Rock	240 F

Exceptionnel

CDTV + 5 Discs .... 6590 F

A 3000 25Mhz - 50Mo 21.350 F

Ecran Multisynch .... 4.300 F

CADEAU POUR TOUT ACHAT:

En provenance du Domaine Public, le plus performant des compacteurs :

IMPLODER

PERIPHERIQUES INDISPENSABLES

AVidéo 12 + AVPaint + Opéra .... 2.290 F

ADD 500 + HD Fujitsu 45 Mo .... 3.790 F

ADD 500 + HD Quantum 52 Mo ..... 3.990 F

ADD 500 + HD Quantum 105 Mo ... 5.490 F

Extension Mémoire ADD 500 .... 500 F / Mo

SYSTEMES DE COMMUNICATION



Bornes Interactives

Journaux Cycliques

Nouveau à Lille:
Spécialistes sur Amigavision
Formation sur Amigavision dans toute la France
Fabrication d'Habillages de Bornes Interactives
Intégration de bornes
Vente de systèmes Clefs en main

Consultez-nous!

BON DE COMMANDE

Nom ______________________
Adresse ______________________
Ville ____________ Code Postal ____________
Téléphone ______________________

Libellé ______ Qté ______ Prix ______ Montant

Livraison Express par COLISSIMO

Sous-Total ______ FTTC
Port ______ 25 FTTC
Total ______ FTTC

Règlement par chèque à l'ordre de :

S2P, 61 rue de la Monnaie 59800 LILLE

Tel: 20 55 99 80

Nous consulter pour les conditions de paiment

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper
Ont participé à ce numéro:
Cédric Beust, Gilles Bihan, Gilles Bourdin, Michel Castel, Marcel Duruflé, Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, Frédéric LaBaltan, Eric Laffont, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Jérome Pagès, Jean François Pal, Malika, Philippe Rulleau, Nicole Saunier, et l'équipe d'Hermès Diffusion.

EDITO

Les chiffres de ventes de jeux en provenance de la Grande Bretagne montrent que l'Amiga est de loin la machine la plus populaire, et que les ventes de jeux sur Atari diminuent à une vitesse alarmante. Malgré les années de guer-guerre entre les supporters des deux ordinateurs, il est triste de voir la demise si soudaine de l'un des deux.

En attendant, les ventes de jeux sur compatibles sont en train de grimper, et selon certaines études le PC doublera l'Amiga sur le marché des jeux autour de 1995. Le banalisation des cartes VGA et les processeurs tournant à haute vitesse sur compatibles font que ces machines sont de plus en plus "jouables".

Il est drôle de penser que les utilisateurs non-ludiques de l'Amiga sont 100% concernés par la lutte de l'Amiga 500 dans le monde impitoyable des jeux. Le raffinement et le développement futur de ce genial système est en quelque sorte tributaire de la réussite en jeux du petit frère.

C'est pourquoi il est rassurant de voir que Commodore s'occupe sérieusement du cadet - à tel point que le nouveau 500 Plus est devenu plus puissant qu'un 2000, et pour un prix abordable.

NOTRE COUVERTURE

On s'amuse bien avec un Amiga 3000 équipé d'une carte Harlequin, et le logiciel ***TVPaint*** de Tecsoft. Pour bonne mesure MILOU de Tecsoft a ajouté un damier de carreaux verts (***Sculpt3D***), une théière (***Real 3D***), et deux digitalisations avec un scanner 24-bits. L'image est d'une taille de 1376x2048 et pèse presque 3Mo.

Mise en page par ***Professional Page***, sortie de quatre fichiers Postscript de 2.6Mo. Nous avons pas activé le bouton "8-bit bitmaps", qui aurait donné des fichiers de 5.2Mo. Transfert sur Mac via Trumpcard/Syquest.

INDEX DES ANNONCEURS

AMIGA 500 PLUS



Trois ans après l'annonce du nouveau chip set, voici enfin l'Amiga 500 Plus, qui ressemble comme deux gouttes d'H_2O à un 500 normal, à part son logo **Commodore Amiga 500 Plus** *placé au-dessus du LED* Power. *Pourtant, sa robe anodine cache bien des choses...*

La révélation de cette machine a été faite dans les catalogues Camif et La Redoute Automne/hiver bien avant que Commodore en parle, et l'on peut imaginer que, comme c'est souvent le cas dans le monde de l'informatique, il y a eu des retards dans les dates prévues pour production et la vente.

Au moment ou nous écrivons (mi-Septembre), les premières livraisons commerciales ne sont toujours pas arrivées en France, et même chez Commodore France les points les plus fins de la spécification technique ne sont pas complètement connus. Cependant dés le début d'Octobre l'A500 Plus devrait se trouver en vente au prix public officiel de 3390F (l'A500, lui, est au prix de 2990F, une baisse importante par rapport à son prix précédent qui était de 3490F). Quant on sait que l'A500 se trouvait facilement dans les boutiques à moins de 3000F, il n'est pas étonnant de voir apparaître déjà des publicités pour l'A500 Plus au prix de 3190F.

Premier grand changement: Le Plus tourne sous Workbench 2, ou comme on dit chez Commodore, sous sytème 2.04, c'est à dire avec le "gros" Kickstart 37.175 contenu dans un ROM de 512K, deux fois plus que l'A500 et l'A2000.

Surprise: le Plus contient l'Agnus 2Mo chip similaire au circuit 8372B qui est monté d'origine dans l'Amiga 3000. Similaire, mais pas identique, car l'Agnus 2Mo pour Amiga 500 Plus comporte quelques légères modifications et s'appelle 8375.

Sur la carte mère se trouve 1Mo de mémoire CHIP en standard et une horloge avec sa pile de sauvegarde. Dans la trappe, sous la machine, on peut insérer l'A501 Plus, une carte d'extension d'1Mo de CHIP, ce qui fait que (provisoirement nous l'espérons) l'A500 Plus dépasse la spécification de l'A2000 en matière de travaux graphiques gourmands en mémoire CHIP. La trappe accepte aussi l'A501, la carte mémoire 512k de l'A500. L'inverse n'est pas vrai, et un détrompeur vous empêchera de mettre une A501 Plus dans la trappe d'un A500.

Il est encore trop tôt pour se prononcer sur la compatibilité de cette machine avec les périphériques existants pour A500, mais selon Commodore France il ne devrait pas y avoir trop de problèmes. Cependant, l'adressage mémoire a été modifié, alors méfiance!

Au démarrage de l'Amiga 500 on ne voit plus la "main" du Workbench, mais le tout premier sigle Amiga, un crochet multi-colore. Avec le Workbench 2 l'utilisateur a accès au Fast File System sur ses disquettes (plus rapides), et avec un moniteur VGA ou multisynch il va pouvoir travailler en haute résolution non-entrelacé, ou autrement dit en mode "Productivity". Ce mode est limité à quatre couleurs, mais c'est parfait pour des applications bureautiques, permettant un affichage sans scintillement. Ceci est la théorie. Mais comme personne en France ne l'a encore essayé...

Il n'y a toujours pas de nouvelles à propos du kit de mise à jour pour les possesseurs de l'A500, et encore moins pour ceux d'un 2000. Commodore prefererait sans doute que nous changions nos machines.

DEVCON

Un nouveau système standard d'aide via la touche "Help", et une interface standard pour l'installation de programmes sur un disque dur ont été présentés par Commodore lors des deux conférences pour développeurs le mois dernier.

Dans son adresse aux développeurs américaines à Denver, Colorado, Jeff Scherb, vice president, applications and technical support, a annoncé que dans environ un mois Commodore livrera son trois millionième Amiga.

Il a également annoncé que l'Amiga 3000 Tower est en vente aux Etats Unis (*Ed: et en Allemagne, mais en France il n'est pas encore disponible*), et que la carte graphique "Lowell" de Commodore fait partie de l'offre A3000 en configuration UNIX, avec les logiciels ***Open Look*** et ***X-Windows couleur***.

Aux Etats Unis il y a plus que 1000 développeurs enregistrés, et en Europe environ 500, une augmentation que Scherb a décrit comme "significative".

L'***Application Installer*** est disponible gratuitement chez Commodore. Le but de ce logiciel est de simplifier et standardiser l'installation des programmes sur disque dur. L'***Amiga-Guide*** est un hypertexte développement système et logiciel de lancement (runtime), également disponible pour incorporation dans les logiciels commerciaux. Avec cet outil un développeur peut facilement ajouter des textes d'aide dans ses produits.

Les 2.0 Rom Kernel manuels sont en grande partie imprimés ou en stade final. Les documentations développeurs Amiga seront publiées sur CD-ROM, en utilisant l'AmigaGuide hypertexte système.

68040

EVS nous a communiqué quelques informations concernant les cartes 68040 de Progressive Peripherals and Software Inc., pour Amiga 2000 et 3000.

Ces deux cartes exigent l'utilisation d'AmigaDOS 2.0.

L'04/3000 s'enfiche dans le connecteur CPU de l'Amiga 3000, en-dessous du lecteur de disquettes. Un ventilateur compact est monté sur la carte elle-même pour refroidir le 68040. Elle fonctionne sur A3000 16MHz et 25MHz, et A3000T, et est commutable par logiciel entre les modes 68030 et 68040 (sauf sur A3000 à 16MHz). C'est une carte synchrone, cadencée à 25MHz, qui utilise la RAM 32-bits sur la carte mère de l'A3000. Prix: 16500F.

L'040/2000 est une carte asynchrone, cadencée à 28MHz, vendue au prix de 22500F avec 4Mo de RAM 32 bits. Elle peut utiliser la mémoire 16-bits du 2000, mais c'est moins rapide, évidemment... Il y

a de la place pour 32Mo de mémoire 32-bits sur la carte, et elle est commutable par logiciel entre les modes 68000 et 68040. Le mode 68000 peut utiliser jusqu'à 8Mo de la mémoire sur la carte comme mémoire 16-bits.

La documentation de PPS contient une mise en garde contre l'utilisation abusif de résultats de tests de cartes accélératrices à base de processeur 68040. D'après PPS la vitesse du 68040 varie selon le genre d'instructions traitées et les modes d'opération activés ou désactivés. Toute comparaison entre les différents accélérateurs doit déclarer quels modes sont activés et quel genre d'instruction est traité. De plus, il y a des "ruses" employant des RAMS extrêment chers pour augmenter la vitesse d'un processeur tournant à 25MHz, mais le "prix per MIP" varie proportionellement. Les accélérateurs comparés sous les mêmes conditions ne doivent pas varier en performance par plus de 15%. Un bon test de performances réelles, toujours selon PPS, est de comparer le temps de render d'un graphism en 3D, ou d'utiliser le logiciel de domaine public ***SysInfo***.

Ce programme montre quels modes sont actifs et compare la vitesse du processeur à celui d'un Amiga 500, 2000, ou 3000 standard.

Chez Avancée on annonce les résultats impressionants d'une nouvelle version 1.8 du logiciel qui gère la carte Fusion Forty. Le 2000 équipé de la carte tourne actuellement six fois plus vite qu'un 3000 à 25MHz. Par exemple, une image Real 3D (la théière que nous avons publiée lors de notre test de ce logiciel il y a quelques mois) de 320x256, en calcul sans anti-aliasing, avec récursion de 5, en ray-tracing, est finie en seulement 4 minutes 45s (28 minutes sur A3000, 10 minutes avec la version précédente du logiciel). Ce logiciel a pour tâche d'intercepter les instructions destinées d'origine au co-processeur 68882 et de les rediriger pour un traitement plus efficace par le 68040, qui incorpore en interne son propre "co-processeur".

Tiens la carte accélératrice A2630 de Commodore est de nouveau disponible en France au prix de 5490F avec 68030/68882 à 25MHz et 2Mo de RAM 32-bits. Nous l'avons enterrée prématurement le mois dernier...



Blue Ribbon Soundworks annonce ***Jam***!, un logiciel qui vous permet de "composer automatiquement de la musique". Les trois groupes d'utilisateurs prévus pour Jam! sont:

- Les artistes en multi-media, qui peuvent créer et synchroniser des bandes son avec d'autre logiciels comme Showmaker de Gold Disk, Imagine d'Impulse, ou Scala de GVP;
- Les non-musiciens peuvent "inventer" de véritables compositions musicales sur leur Amiga, en utilisant le "TurboSound Technology" incorporé. Cette technique permet à l'Amiga de jouer simultanément plus de quatre sons digitalisés, et le mixage en temps réel de ces échantillonages;
- Les utilisateurs de Bars et Pipes Professional peuvent faire des "croquis sonores" de leur idées musicales, et essayer différents styles. Jam! peut tourner sans problème avec Bars et Pipes Pro.

Prix $129. Disponible fin Octobre. (Les produits Blue Ribbon sont disponibles chez Atelier Numérique (tél (1) 40-24-17-51, FAX 40-24-27-78)

FRANCE

Chez CIS les cartes Combo baissent de prix: de 9990F à 7990F pour la version 22MHz avec 1 Mo de RAM 32-bit. La carte HCD+ en 0k avec Quantum 52Mo passe à 3690F.

DeluxePaint IV en version française est disponible en forme de mise à jour chez CIS si vous possédez DPaint I, II (au prix de 575F) ou III (475F). Envoyez vos disquettes originales et la couverture de la documentation à CIS avec votre paiement avant le 30 novembre.

Scala 1.1 en français est disponible au prix de 2490FHT, avec mise à jour gratuit pour les acheteurs de la version précédente.

Bonnes nouvelles chez CIS pour les utilisateurs de programmes bureautiques: le logiciel de mise en page ***PageSetter II*** est disponible en français au prix de 990F, et il sera suivi par deux autres produits de Gold Disk, le tableur ***Advantage*** et le programme de traitement rapide d'information et d'images, ***HyperBook*** (voir ***A-News*** N°35).

Advantage sera-t-il le tableur facile et sûr tant attendu par nos lecteurs? Espérons-le. En tous cas il peut importer les fichiers de MaxiPlan et Lotus 1-2-3, et il est capable d'exporter ses graphiques en format de Clip Professional Draw, permettant une incorporation facile dans les documents de Professional Page et une sortie finale en Postscript.

CIS annonce qu'il est devenu distributeur exclusif en France pour les produits *New Horizons*, et du même coup pour les produits de *Central Coast Software*, l'éditeur américain d'utilitaires comme ***Quarterback***, ***Quarterback Tools*** et ***Dos2Dos***. New Horizons est surtout connu pour son traitement de texte ***ProWrite***, et ce logiciel, aussi, sera traduit.

Aux USA, New Horizons annonce que la **version 3.2 de *ProWrite*** comporte a une interface Postscript incorporée directement dans le programme, et peut importer et exporter des fichiers de ***Professional Page*** de Gold Disk. Une version 3.0 de ***Flow***, "l'organisateur d'idées" du même éditeur est également annoncée.

Enfin, CIS propose Pro Page 2.0 et Pro Draw 2.0 en version anglaise au prix de 2990F les deux, en attendant la sortie de la version française (une mise à jour anglais/français sera possible, mais payante).

(*CIS, tél 56-363-441*)

Volumm adapte son logiciel Volumm 4-D sur les cartes graphiques Ham-E et Archos. (*Volumm, tél 61-53-36-09*)

Bus Plus annonce un prix de 2950F pour sa carte SCSI Data Flier pour Amiga 2000 équipée d'un disque dur Fujitsu 45Mo. Le modèle avec boîtier externe pour Amiga 500 est au prix de 3650F. (*Bus Plus, tél (16-1) 45-80-05-66*)

Les possesseurs de **cartes A2091 et A2630** qui ont des problèmes de sauvegarde sur disques durs externes ou en mode haute résolution overscan sous Deluxe Paint III peuvent se renseigner chez leurs revendeurs à propos de la disponibilité de nouvelles eproms pour ces cartes (versions 6.6 pour la carte A2091 et 6.0 pour la A2620/A2630).

Les acheteurs de l'**imprimante Commodore MPS1270** à jet d'encre peuvent obtenir la documentation en français en écrivant à Commodore France, 152 Avenue de Verdun, 92137 Issy-les-Moulineaux.

Essonne Mailing annonce la disponibilité de **Visiona**, carte graphique 32 bits temps réel avec une résolution programmable jusqu'à 1024 x 1024 en 16 millions de couleurs , le tout sur un circuit imprimé à six couches. Elle est livrée avec un système de fenêtrage permettant le travail en temps réel.

Prix: 24500FHT en version 2Mo. Essonne Mailing propose des ensembles "Stations graphiques Digital Symbioz" incluant Visiona, le logiciel Caligari Broadcast, et la carte contrôleur vidéo image-par-image BCD-2000A.

DynaCADD (7940F), ***SuperBase Professional 4*** (3450F) et l'***ADAPT 68040 Assembleur*** sont parmi les nouveautés disponibles chez Essonne Mailing.

DynaCADD est un logiciel CAO 2D et 3D, compatible Workbench 1.3 et 2.0, NTSC et PAL, 68000/68030. Il comprend 10 polices Agfa Compugraphics et quatre autre polices spéciales PAO. (*Essonne Mailing, tél (1) 64-97-96-54*)

Orion Diffusion est une association 1901 fondé pour aider les createurs et diffuser les logiciels du domaine public. Son catalogue est classé par thémes (méga-démos, musique, etc.) .

Pour les musiciens, Orion propose la série "Orion-Samples" regroupant une centaine d'instruments par disque pour séquencer, soundtracker... Pour les fans de démos il y a des "Orion-Packs", des compilations des meilleurs démos et intros du moment.

Les futurs projets concernent une série de disques pleins de musiques; la traduction et une "version personnalisée" des Fred Fish; et une section "bidouilles" proposant des montages electroniques. Les tarifs se situent entre 10F et 25F. (*Orion Diffusion, BP262, 59306 Valenciennes Cedex*)

Passion: Un service minitel "Spécial Amiga" et en 36-14 est annoncé par Passion Informatique, une association 1901 (adresse: 2 Chemin du Moulin, 80120 Esquennoy).

3614 RSM2*PASSION vous propose des rubriques pour AMOS, 68000, et "une pleiade de rubriques concernant les démos" avec dialogue direct, messagerie, salons, et bientôt le téléchargement de programmes.

Dans un communiqué Passion declare: "L'accès en 3614 est grand ouvert, ce service ne nous rapporte rien, nous le faisons pour le plaisir."

Un BBS (Bulletin Board Service) entièrement dédié à l'Amiga se trouve au bout de la ligne 32-36-88-18 en province. Son sysop (organisateur), Jean-Claude Sente, nous signale que le BBS tourne depuis le 1 juin sur Amiga 2500 avec disque dur de 210 Mo et un modem 9600 bauds. Il y a déjà 50 utilisateurs enregristrés.

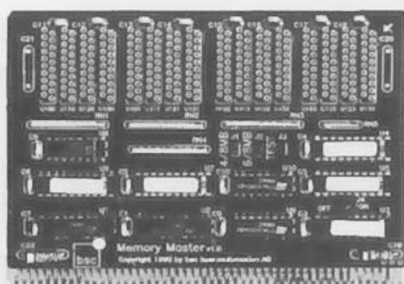
La seule condition pour pouvoir se connecter est de posséder un modem compatible Hayes fonctionnant à au moins 1200 bauds. Le BBS comprend six sections messages et une section fichier où l'on peut télécharger les derniers programmes de domaine public, démos, modules Soundtracker ou Noisetracker, etc. (100Mo disponibles).

Malika, notre spécialiste pour les **logiciels éducatifs** annonce qu'elle testera pour vous le mois prochain, pour les plus jeunes ***Je découvre les formes***, pour les plus âgés ***A la poursuite de Carmen San Diego***, ces logiciels étant édités par Loriciel.

Elle rappelle que la rubrique "Logiciels éducatifs" ne survivra que s'il peut s'établir un dialogue entre parents, enseignants et enfants! Alors, si vous utilisez ces logiciels, si vous souhaitez donner votre avis (concernant ces logiciels ou d'autres), votre courrier sera bienvenu!

BELGIQUE

Quand? Le samedi 2 Novembre 1991. Où? En Allemagne à l'Amiga'91 de Cologne. Le voyage est organisé en car et peut éventuellement prendre comme départ LILLE. C'est organisé par les Amigaïstes de TOURNAI. Le départ du CAR est prévu à l'aube (aux environs de 5 h du mat sans doute). Le prix est de l'ordre de 150 FF et dépendra du nombre de participants. Il comprend l'entrée au salon. Pour ceux qui ont connu les files d'attende à l'entrée du salon voilà qui est rassurant! Une visite guidée de la ville est prévue durant la journée. Les personnes intéressées peuvent m'écrire: je transmettrai le courrier au responsable. Pour une question de rapidité il est préférable que ces personnes laissent un numéro de tél. où les joindre. Un accompte sera demandé et le reste de l'argent sera à verser le jour du départ. Le retour est prévu tard dans la soirée. Xavier Leclercq Xavier, 91 Vieux Chemin d'Ath n°12, B-7548 Warchin.



Carte 8 méga 16 bits pour l'A2000: La **Mémory Master** de la société Allemande Bsc est une minuscule (13cm x 10cm) carte pour Amiga 2000 configurable en 2, 4, 6, ou 8 méga de RAM. Nous l'avons testée pendant 3 mois en utilisant un A2000 équipé d'une carte accélératrice Mega Midget Racer sans aucun problème.

Un jumper permet de mettre la carte en mode essai pour vérifier la mémoire. Un autre dévalide l'extension, ce qui permet de faire tourner les programmes ne supportant pas de mémoire additionnelle. Un détail qui concerne toutes les cartes d'extension mémoire : dans un A2000 disposant de la carte passerelle il faut limiter la mémoire à 6 méga.

La Mémory Master est fournie avec une documentation en français et une disquette. BSC cherche actuellement un distributeur en France.

(*Bsc, Postfach 400368, 8000 Munchen 40n Allemagne. Tél (19-49) 89-357-130-33, FAX 89-357-130-99*)

USA

Impulse annonce un nouveau système auteur, ***Foundation,*** fils de ***UltraCard,*** programmé par Intuitive Technology. Foundation utilise les "stacks" comme l'Hypercard d'Apple et permet de créer des applications ou des présentations interactives sans connaissances en programmation. Il est proposé comme outil de développement facile de disques ROM pour le CDTV, et est livré avec un player "run-time" en domaine public. Il est multitâche, interfacé Arexx, et compatible Workbench 2. Prix: $250. (*Impulse, 6870 Shingle Creek Parkway #112, Minneapolis, MN 55430 USA, tél 612-566-0221, FAX 612-566-1822.*)

Agenda

● 12-13 Octobre - **Amiga Expo Montélimar** (26). Expo organisée par le Club Informatique Amiga à l'Espace Mistral, Groupe Excellence, 2 rue Pierre Julien, Montélimar. Vidéo, graphisme, bureau tique, PAO, un Amiga à gagner. Une trentaine d'Amiga dévoileront les domaines phares de l'informigamatique. Prix d'entrée 10F. Pour renseignements, téléphoner au 75-53-01-48.

● 31 Octobre-3 Novembre - **Amiga Köln 91**, à Köln Messe, Allemagne. La plus grande expo mondiale pour l'Amiga. Journée professionnel le 31, suivi de trois jours grand public. Quatre halles: Matériel et logiciel pro, loisirs, matériel, et music et vente par correspondance. Attention: le 1er Novembre l'expo commence à 10:30. Les autres jours: 9h-18h. Prix d'entrée DM17 (adultes), DM12 (étudiants). Bus gratuit depuis la gare (exit Breslauer Platz).

● 15-17 Novembre - **World of Commodore**, Londres, à Earl's Court 9h-17.30 (16h dernier jour), prix d'entrée £6 (adultes), £4 (moins que 14 ans). Si vous êtes plus fort en anglais qu'en allemand, c'est pour vous.



Virus News

Vous connaissez tous ***PowerPacker***, utilitaire de compactage/décompactage. Une version 3.2 de ce programme n'est autre qu'un VirusLink! (la version sans problèmes est la 3.0b). Ce faux Powerpacker tente d'infecter la commande du sys:c/Why.

Pour lutter contre le Saddam Hussein Virus (SHV) il circule en DP un programme du nom de "SaddamKiller". Attention il ne fonctionne pas convenablement et même pas du tout dans certains cas!

Quelques précisions au sujet du SHV. D'abord je confirme qu'il s'agit DU PREMIER VIRUS RESISTANT A UN RESET CLAVIER MEME SI VOUS POSSEDEZ UN MEGA DE CHIP! Ensuite il faut préciser ceci: suite au dépassement d'un compteur les têtes de lectures de tous les drives jouent la lambada ; il s'agit d'une routine qui déplace rapidement les têtes de lectures. Non seulement cela provoque un message du style "DISK BAD" mais cela risque en plus de bel et bien causer des dégâts aux disquettes (et certainement user dangereusement les têtes des drives...). Le SHV se répand très vite, à en juger par le nombre de personnes qui m'écrivent. Sans doute parce qu'il résiste au reset clavier des personnes possédant un Mega de Chip. (Sans utiliser l'instruction Cli SETPATCH R évidemment!) Souvenez vous bien de ceci:

1. Ne plus utiliser un copieur style Workbench ou acceptant le multitâche Amiga. C'est triste à dire mais comme l'insertion d'un disk vérolé par un SHV (et ROLE) active ce dernier en mémoire il risquerait de se répandre sur toutes les disquettes qui suivront en copie!

2. Pour la raison ci-dessus ne pas croire être à l'abri d'une infection en ne bootant qu'à partir d'un disque dur. Ce qui a été vrai dans le passé ne l'est plus du tout maintenant.

3. Attention: comme vous le savez le SHV provoque des erreurs d'écriture (read/write errors) en écrivant "IRAK" (en T:DATA) mais si le SHV est actif en mémoire et que vous tentez de lire cette information pour déterminer s'il s'agit bien d'un SHV vous lirez la valeur 8 à la place! (ce qui est normal). Le problème est que il n'y a pas à ma connaissance un utilitaire qui permette de lire les secteurs défectueux sans être multitâche! Donc sans désactiver le virus AVANT cette lecture de secteurs (ce qui est très complexe pour un débutant) vous ne devez pas tenir compte d'un tel test qui ne prouve rien du tout! (Rappelez vous du Lamer Exterminator qui trompe la méfiance en renvoyant l'image d'un bootblock correct alors qu'il est bel et bien infecté!)

Xavier Leclercq

Les Journaux Allemands

par Christian Sager

Voici à nouveau une revue de la presse Allemande et les différents titres que j'ai lus pour vous : Amiga Dos - Amiga Magazine - Amiga Special - Kickstart - Computer Live - Chip - Tool.

Matériel

UNIX serait un système d'exploitation, du moins c'est ce que pensent ses utilisateurs. Le début d'UNIX c'est NEXT, mais il y a aussi ACORN et COMMODORE. Une concurrence ou deux autres stations de travail ? Dans la série des A (Atari, Amiga, Archimède pour respectivement Atari, Commodore, Acorn), Atari n'en finit pas d'annoncer une version dans ses expos pendant que Commodore présente l'Amiga 3000 UX. ACORN a sorti son nouveau modèle à base d'Archimède, le R260. La configuration de base testée de l'Amiga 3000 UX comporte 5 Méga de RAM, disque dur SCSI 100 Mo. La version R260 a, quant à elle, 8 Méga de RAM, disque dur 125 Mo. (c't - 8/91) Il me paraît que ces configurations ne sont pas suffisantes.

Rössmoller propose une interface clavier AT pour l'Amiga. Quelques petits problèmes mais qui sont en voie de résolution. Prix 79 DM pour Amiga 1000 et 89 DM pour Amiga 500. (Amiga Special - 9/91)

On ne peut plus concevoir actuellement une configuration sans avoir un disque dur. Mais les prix ne sont pas vraiment à la baisse comme sur PC. La raison en est simple : petites ventes - grands prix. Ce n'est pas le disque dur en lui même qui fait le prix (c'est le même que pour PC) mais son contrôleur, une carte qui fait les transferts d'unité centrale vers le disque dur. Voici le résultat d'un test d'*Amiga Live* qui a porté sur cinq disques durs pour A500: Arriba HD20 de Gigatron, Supradrive 500XP de Supra Corporation, Impact Series II de GVP, Trumpcard 500 de IVS et Boil 3 de FSE.

- L'unique intérêt de l'**Arriba HD20**, c'est qu'il est le seul à être interne. Il y a deux ans, c'était exceptionnel. Actuellement, d'après Amiga Live, c'est à déconseiller. Il est trop cher pour 20 Mb et pour une vitesse de transfert de données de 200 Kb/s. Avec son prix, ajouter environ 300 Francs pour l'installation si vous voulez préserver la garantie Amiga. Une faiblesse éclatante: lors d'un accès DMA, il chute au quart de sa vitesse : 56 Kb/s. De plus, vous devez installer vous même le Workbench. Une version 40 MB est enfin arrivée. Et voici les prix : 20 Mo 23ms, 900 DM; 40 Mo 1200 DM.

- Le **Trumpcard 500** de IVS est deux fois plus rapide que l'Arriba de Gigatron avec 436 Kb/s. Dans les tests d'*Amiga Live* il était ralenti de moitié (205 Kb/s) avec un DMA stressé (des programmes qui travaillent en overscan). La doc en anglais est un paradis pour bricoleur et programmeur avec "Sense Key and Error Codes" et "Technical Specifications". L'intérêt c'est que l'on peut formater en Mac pour A-Max II. Prix sans disque dur 600 DM.

- Le **Supra** est immédiatement opérationnel et possède le meilleur package soft avec trois disks. En stressant le DMA ou le CPU, une baisse considérable de la vitesse (il passe de 482 Kb/s à 182 Kb/s). C'est le seul à avoir eu un problème de CPU qui fait que même l'Arriba était plus rapide. Prix 52 Mb 11ms + 2 Mb de RAM 1400 DM.

- L'**Impact Serie II** de GVP est le seul qui s'accorde bien avec le 500 et fait corps avec lui. Il a une vitesse exceptionnelle de plus de 800 Kb/s et près de quatre fois plus rapide que l'Arriba. Rien n'a dérangé l'Impact au niveau d'un stress quelconque. Il s'avère donc excellent pour le multitâche de l'Amiga. Vous avez en plus une extension mémoire, un ventilateur très silencieux et un interrupteur. Le prix: 52 Mb 11ms 1600 DM.

- **Boil 3** de FSE paraît être un bon compromis. Pas de vitesse exceptionnelle, pas de design spécial, rien de technique. C'est une boîte à chaussures mais qui a

l'avantage d'accepter un deuxième disque dur. Lui aussi de 600 Kb/s tombe à 340 Kb/s (exemple avec ***DPaint*** ou ***Scala***, qui utilisent l'overscan). Prix 42 Mb 19ms 1000 DM. (*Amiga Live - 8/91*)

● **Les cartes turbo 2620 et 2630 de Commodore** sont très intéressantes vu le prix mais ont encore de petites maladies qui se déclarent surtout sous OS 2.0.

- Le Bios de la carte se trouve en $F80000 et entre en conflit avec la version ROM du nouveau système.

- La combinaison des deux boutons de souris est utilisée par la carte et l'OS.

Omega Datentechnik qui propose déjà une 2630 à 30 MHz, a conçu un adaptateur Bios pour modifier ce problème qui place le Bios à l'adresse $F70000. Selon Amiga Dos le problème resurgira certainement avec une future version OS 3.0 avec ROM de 1 Mo.

Ce nouveau Bios offre un reset plus court (le led qui s'énerve disparaît) et un nouveau menu de boot appelé par le bouton gauche de la souris. Le bouton de droite vous place directement dans le mode 68000. Pas de problème de compatibilité car le Bios d'origine n'est actif que durant le reset. 128 DM. (Amiga Dos - 7/91)

● **Cinq désentrelaceurs** en test dans le numéro ***c't*** de Septembre. La solution au scintillement de l'entrelacé est très simple : on prend la moitié de l'image que l'on stocke et on l'affiche en synchro avec l'autre moitié. Les cartes testées sont basées sur ce principe, qui a deux effets secondaires: en non entrelacé, le texte devient plus net (donc les graphiques aussi), effet très positif. Par contre un objet en mouvement peut se retrouver deux fois sur l'écran. Il est rare d'avoir un mode entrelacé avec des objets en mouvement très rapide car il fonctionne surtout dans une résolution inférieure.

Malgré une prise VGA, les cartes ne travaillent généralement qu'en 50 Hz et la fréquence du VGA est de 60 Hz et 70 Hz. Choisissez donc un moniteur multi mode, moins cher qu'un multisynchro. Pour les deux nouveaux modes graphiques, le Productivity ne peut être affiché vu sa haute fréquence horizontale et pour le Superhires les cartes n'affichent que chaque deuxième pixel. Il faut donc pouvoir débrancher cette carte. Seule la carte Commodore peut le faire et même afficher le Productivity mode. Dommage qu'elle ne soit conçue que pour le 2000B.

Coup d'oeil global:

- **A2320**: support total des ECS, réglage externe, protection côté soudures, prise VGA mais scintillement de la première ligne sous 2.0. Pour 2000B (600 DM).

- **Multivision**: programmation du Super Big Agnus mais pas sous 2.0, prise VGA, potentiomètre audio, pas de support ECS ni d'interrupteur (350 DM).

- **DeInterlacer**: programmation du Super Big Agnus, prise VGA, potentiomètre audio, pas de protection côté soudures, pas de support ECS ni d'interrupteur (300 DM).

- **FFV**: pour tous les Amiga, prise VGA, pas de support ECS ni d'interrupteur, trop cher (900 DM).

Expos

Après BERLIN voici bientôt l'Amiga 91 de COLOGNE qui aura lieu du 31 Octobre au 3 Novembre, avec 200 exposants. On y attend plus de 60.000 visiteurs. Quatre halls (matériel et logiciel pro; matériel; les jeux; la musique et les modems). Trois semaines avant cette manifestation, du 10 au 13 Octobre 1991, se tiendra l'exposition Amiga de VIENNE. Avec l'Ami-Expo de LONDRES, mi-novembre, nous arrivons à quatre énormes manifestations en l'espace de six mois.

En avant première je vous annonce ce que vous pourrez admirer à Vienne :

Idea présente une machine à café d'une nouvelle génération. Cette entreprise part du principe que la consommation du café est proportionnelle à l'augmentation du travail de programmation. Il faut donc avouer que c'est un périphérique utile.

L'attraction principale sera le ***Virtual Reality Leisure System***. Il n'existe que huit machines de ce type actuellement au monde, construites par W.Industrie en Angleterre. L'une d'elles sera à Vienne avec trois programmes:

- un simulateur de vol
- l'accrochage d'un vaisseau spatial
- un ravitaillement d'avion en vol

Derrière tout ça, un Amiga 3000 avec carte et CD spécifiques. Après cette pre

Suite sur la page 65>>>>>>

HAM-E

par Frédéric LaBaltan



Depuis cet été, les possesseurs d'AMIGA, quel que soit le modèle, peuvent se procurer une carte graphique "low-cost" qui existe en deux versions, HAM-E, et HAM-E +. Ce produit, conçu par BLACK BELT SYSTEMS, se présente sous forme d'un boitier qui se raccorde d'un côté sur la sortie vidéo de l'AMIGA, et de l'autre sur le moniteur. Il dispose également d'une petite alimentation externe. Dans les programmes fournis, un utilitaire d'installation propose trois images de référence qui permettent s'il en est besoin le réglage de la carte. Le tournevis est même compris dans le package. Pour ma part, aucune mise au point ne fut nécessaire.

On peut ouvrir le boîtier pour accéder aux potentiomètres sans invalider la garantie qui est de trois ans.

Les différents modes vidéo offrent entre autres une palette de 262.000 couleurs simultanées (18 bits) pour une résolution de 384 x 360 ou dans le cas de la HAM-E, + 768 x 560.

Une documentation de 150 pages, dont la francisation est en cours, explique le maniement des trois logiciels fournis.

Le Dessin

PAINT permet de dessiner avec une palette de 256 couleurs choisies au gré de l'utilisateur parmi 16 millions. Le premier contact montre la facilité de réaliser des dégradés spectaculaires. Le cycling est exploitable sur 10 rangs de couleur, l'anti-aliasing exploite parfaitement la palette. Malheureusement toutes ces opérations se montrent extrêmement lentes.

Comme pour les deux autres programmes, l'utilisateur a accès aux commandes du langage ARexx. Le programme d'animation offre la possibilité de définir des enchaînements précis dans l'ordre des images et également la gestion des coordonnées de déplacement des brosses. Du fait de la quantité d'informations à gérer, il sera difficile d'atteindre 25 images par seconde sans carte accélératrice, mais celle ci est acceptée sans problème par le système hardware et software. Il faut noter que SPECTRACOLOR (déja testé dans ***AmigaNews***) arrive dans une version HAM-E, ce qui rendra intuitives les fonctions d'animation d'une part, et le travail en 262.000 couleurs simultanées d'autre part.

Le Convertisseur

Accessible à partir du Shell, ce second programme accepte 45 formats de fichiers. Citons à titre indicatif, les formats D-PAINT, EHB, RGBN, TARGA, IFF, DIGI-VIEW, DYNAMIC HIRES, RGB, ... Lors de la conversion, il est possible de modifier également la résolution des fichiers. Si ce programme est déjà extrêmement complet, ART DEPARTEMENT PRO annonce la sortie d'un module HAM-E.

Le Traitement d'images

Un fantastique programme, assurément le plus passionnant des trois, IMAGE PROFESSIONNAL, qui demande au minimum 1.5 Mo, permet aux artistes, mais aussi aux professionnels de la digit d'imbriquer de multiples images, même si elles sont d'un format différent, sur un même écran en modifiant aussi bien la taille que les couleurs. Plus de 100 effets sont disponibles. Ce programme utilise le principe du multi-buffering, c'est à dire,qu'à partir de l'image originale, vous pouvez définir une ou plusieurs zones. Vous pouvez ensuite lui donner un effet particulier en la visualisant plein écran, sans risquer de détériorer l'image de base, pour enfin réintégrer dans cette dernière les corrections à porter. Le manuel indique que l'on peut travailler les images de 32.767 x 32.767 : n'ayant pas de fichier de cette taille, je ne peux pas vous en dire plus! En permanence, on trouve la fonction "undo". Toutes les opérations logiques sont proposées (and, or, X-or, ...), mais aussi la correction gamma, de très importantes fonctions de blending et de transparence. Sont également au menu des effets spéciaux de distorsion, de gauchissement, ainsi qu'une fonction répondant au nom d'Asterize qui jette un éclat du meilleur effet à l'endroit choisi. IP en est à sa version 5.01, ce qui prouve le suivi de développement logiciel. Cette nouvelle version prévoit la sortie des fichiers au format GIF. Tout ceci fait de ce programme un must pour une des spécialités de l'AMIGA, c'est à dire, les capacités graphiques.

Le Ham-E+

Le HAM-E+ se différencie par la présence sur la boîte d'un simple interrupteur qui active l'anti-aliasing hardware. Chaque pixel est divisé en deux, la moitié est alors colorée à l'aide d'une couleur intermédiaire. La résolution horizontale passe donc de 384 à 768 : la qualité d'image s'en trouve très visiblement améliorée.

(Ed: Ce dernier point me semble discutable, mais j'ai peut-être l'oeil moins "pro" que Frédéric. J'aurais dit "très légèrement améliorée", les images étant presque aussi belles en mode standard qu'avec le commutateur basculé en mode "Plus". De toute façon, les données numériques de l'image sauvegardées (et "travaillables") sont identiques en Ham-E et en Ham-E Plus)

Conclusion

Il est temps maintenant de parler des prix qui sont de 3.250 F TTC pour le HAM-E et de 4.750 F TTC pour le HAM-E+. Le système est commercialisé par la société BUS PLUS qui assure également le service après-vente. Le programme IP est le point fort du système. Il faut savoir cependant que l'interfaçage avec ***DigiView*** existe; que ***Spectracolor*** arrive en version HAM-E, et qu'en France, VOLUMM développe activement son logiciel 4-D pour ce produit. Ce système apparemment grand public pointe son museau dans le monde professionnel.

Frederic Labaltan

Ed: Bientôt un article comparatif essaiera de voir clair dans le monde compliqué des cartes graphiques grand public pour l'Amiga: **Ham-E, Colorburst**, et **A-**

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

IVS TRUMPCARD PROFESSIONAL

CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

Grand Slam LA CARTE MULTIMEDIA « LA PLUS POINTUE » POUR LES AMIGAS

NOUVEAU

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 1.9 MO sous DPerf), extension de mémoire (jusqu'à 8 MO par SIMMs), connecteur parallèle de sortie et carte réseau SCSI (IVS SCSI SHARE). Livrée montées sur équerres avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRANDSLAM A2000	2.600 F.
GRANDSLAM A500	3.300 F.
A2000	
GRANDSLAM HC 52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	5.490 F.
GRANDSLAM HC 105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	7.300 F.
GRANDSLAM HC 210Q QUANTUM LP 210S (14-19 mS)	11.300 F.
A500	
GRANDSLAM 500/52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	6.490 F.
GRANDSLAM 500/105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	8.300 F.
TRUMPCARD PRO	
TRUMPCARD PRO HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	6.390 F.
TRUMPCARD PRO HC 210Q QUANTUM LPS 210S (14-19 mS)	10.390 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	5.550 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	7.450 F.
TRUMPCARD	
TRUMPCARD HC 45 FUJITSU (25 mS)	3.650 F.
TRUMPCARD HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	3.990 F.
TRUMPCARD 500/45 FUJITSU (25 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.850 F.

NORDIC X POWER

La cartouche d'action Amiga

A500........ 950 F. A2000........ 960 F.

HAM - E NOUVEAU HAM - E +

LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s. • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

NOUVEAU COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

EXTENSIONS MEMOIRE

8-UP ! (DIP) 2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS

2 MO .... 1.750 F. 4 MO .... 2.650 F.

6 MO .... 3.600 F. 8 MO .... 4.450 F.

EXPANSION SYSTEMS

La carte BASEBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.

- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée 0K	995 F.
2MO	1.990 F.
4MO	2.990 F.
6MO	4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K	1.250 F.

DataFlyer™

CARTES CONTROLEURS & DISQUES DURS

Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000	
DataFlyer 45 (HD 45 MO, 25mS)	2.950 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO, 14mS)	3.790 F.
DataFlyer 105Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS)	5.690 F.
A500 DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500	
DataFlyer 500/45 (HD 45 MO, 25 mS)	3.650 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS)	4.490 F.
DataFlyer 500/105Q (HD Quantum 105 MO, 14 mS)	6.390 F.

NOUVEAU DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000.

Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500 la carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000 la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM peuplée OK	950 F.
2 MO	1.860 F.
4 MO	2.790 F.
8 MO	4.650 F.

MicroBotics, Inc.

VXL*30 NOUVEAU

LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

La rapidité, la puissance à votre disposition • Construisez votre carte accélératrice selon vos besoins • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC (version économique) • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire additionnelle VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO) • Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU.

VXL 25mhz EC030	3.495 F.
VXL 25mhz EC0E0 + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	7.450 F.
VXL 25mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	12.400 F.
VXL 50mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 BURST (2MO)	15.700 F.

Tous ces montages peuvent se réaliser en étapes successives suivant vos besoins. Autres constructions : nous consulter.

EXTENSION MEMOIRE 512 K

avec interrupteur et horloge. A500 **390 F.**

PRINT TECHNIK

AMIGA (A500, A2000, A3000) PROFESSIONAL SCANNER

• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet. • Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité.

• 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.

Prix : .... 9.500 F.

KCS

POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

Prix : .... NOUVEAU PRIX............ 2.480 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER

choisissez entre la version MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.

AUDIODIGITIZER MONO	345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO	495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000

Prix .... 580 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000

Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.

Prix .... 450 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix.......... 155F.

Pour tout achat de plus de 600 F vous recevrez en CADEAU **le Super PIN'S de collection B+**

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 15/08/91 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS □□□□□□□□ A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ....

ADRESSE ....

VILLE .... CODE POSTAL

Qté	ARTICLE	PRIX unit.

FRAIS DE PORT

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France TOTAL

AMIGA

☐ CHEQUE

☐ CCP

☐ Carte Bancaire

expire à

Date ....

Signature ....

Amos 3D

Qui n'a pas rêvé un jour d'inclure de la 3D dans ses supers programmes basic. J'ai moi même essayé toutes sortes d'algorithmes plus ou moins foireux, ne donnant qu'une vague image sur trois plans. En plus, cela demande souvent beaucoup de temps, pour un résultat toujours contestable. L'amateur à la petite semaine a bien du mal alors à exaucer ses rêves de **StarGlider.** *Le basic standard, dans sa forme la plus primaire, n'offre aucune fonction spécifique à la programmation d'éléments 3D. A vous le plus souvent de trouver les sous-programmes nécessaires à mettre en oeuvre les objets dans un environnement tridimensionnel. On place un cosinus là, un sinus au centre, et quelques tangentes sur la gauche. Il faut être polytechnicen pour y comprendre quelque chose. Et même si vous arrivez à passer l'obstacle du programme, un autre de taille vient balayer tous vos efforts devant vous : la lenteur.*

De cette courte réflexion deux idées fortes ressortent : le basic n'est pas franchement le langage idéal pour ce genre de délire spatial ; la 3d reste encore une histoire d'initiés. Seulement certains génies ont un leitmotiv force : rendre l'informatique facile à tout un chacun, et le basic ouvert à tous.

François LIONET a donné vie à AMOS, le basic évolué le plus délirant jamais conçu jusque-là. Tout y est réuni pour que votre création personnelle ne rencontre jamais d'obstacle. On peut tout imaginer, tout espérer.

J'entends alors déjà dans le fond de la salle quelques rumeurs : mais alors s'il a tout prévu, il y a peut être quelque chose pour nous les frustrés de la 3D.

Je dois dire non, hélas. Amos en lui-même, dans sa version de base n'offre rien de plus. Mais comme le langage est modulaire, il peut prendre en compte des modules supplémentaires pour étoffer ses fonctions de programmation.

D'autres y ont pensé, et ont transformé Amos Basic, en Amos Basic capable de voyager dans l'espace. Le nom de ces plaisantins : Anthony WILKES et Richard LEWIS de VOODOO SOFTWARE, groupement affilié à Europress Software, autrement dit à Mandarin, la maison éditrice d'AMOS. AMOS 3D, car il s'agit de lui, vient donc compléter la série déjà étoffée d'AMOS et AMOS COMPILER. Une suite logique, à un produit qui ne va sûrement pas s'arrêter là.

Amosphère, Amosphère, Amosphère.

Amos apparaît souvent comme un langage dédié uniquement au jeu. En effet la majeure partie des fonctions utiles à leur programmation y sont inclues. Si cette image de "CREATOR" persiste dans les esprits, il n'en reste pas moins qu'Amos est un basic complet à l'extrême. Avec on peut tout faire, et notamment des utilitaires (je dis cela parce que c'est une réalité). Mais au delà d'être complet, il est surtout très ouvert. Ouvert car il accepte l'updating de nouvelles fonctions de façon très transparente pour l'utilisateur. Les fonctions rajoutées, bien que dans une librairie différente que le programme source, sont chargées au moment du lancement d'Amos, et viennent se coller aux fonctions de l'interpréteur. On peut donc rajouter toutes les instructions basic que l'on veut. Cette précision apportée, on perçoit alors la porte ouverte à l'introduction de 3D. En effet, si la mise en oeuvre de programme fonctionnant sur le principe 3D est difficile (surtout pour les néophytes) avec les fonctions classiques, la création de fonctions spécifiques, se chargeant de gérer la 3D dans vos programmes basic, est l'idéal. C'est là qu'intervient AMOS 3D, car cette librairie venant se greffer sur AMOS rajoute près de 30 nouvelles fonctions représentant exactement 47 commandes différentes. J'en vois déjà quitter la salle, se disant que cela va faire beaucoup trop de fonctions à maîtriser. Non restez, c'est facile, je vous assure. Evidement bientôt on aura un Amos ayant près de 1000 fonctions, mais chaque commande est là pour vous faciliter la vie, et le manuel est tellement bien fait que l'on n'a pas de mal à s'y retrouver.

Le complexe de la facette...

Il ne faut s'attendre ni à faire une animation à la Sculpt dans vos programmes, ni à utiliser les nouvelles techniques 3D mises au point dans les derniers simulateurs et shoot'em up spatiaux en matière de figuration 3D. Ici les objets que l'on vous offre sont simples, constitués de facettes à lignes brisées, ne tenant absolument pas compte des contraintes de lumières, excluant donc les jeux d'ombres. Les objets que vous reprenez dans vos jeux sont issus de fichiers objets créés grâce à un modeler inclus dans le pack Amos 3D. Les nouvelles fonctions ne font que reprendre ces objets. A cette fin deux fonctions permettent le chargement de ceux-ci : Td DIR et Td LOAD (Td voulant dire approximativement "Three D", soit 3D). La première sert à localiser les fichiers objets dans un directory. En effet les objets que génèrent le modeler sont une suite de fichiers où chaque objet a son propre fichier de définition, et des fichiers séparés contenant les formes et les surfaces (template et surface files). Ceux-ci sont généralement placés dans un directory OBJECTS. Pour les charger il suffit d'invoquer Td LOAD et le nom de l'objet (et

non pas le nom du fichier se trouvant sur le disque). A ce moment-là Amos charge tous les fichiers appartenant à l'objet. Aucune autre manipulation ne vous est demandée. Amos s'occupe de tous.

Création d'un monde virtuellement 3D

Un second groupe de fonctions existe pour mettre en place votre espace 3D. Celles-ci sont utilisées en conjonction avec certaines fonctions Amos. Voici un petit exemple :

```
Hide
Double Buffer
Autoback 0
Td Dir "om:om/examples" :Rem définition du path
Td Load "amiga" :Rem chargement de l'objet
Palette ,,,,,,,,$FFF,$AAA,$FFF,$777,,$666
Ink 10,0
TXT$=Space$(39)+"Lisez Amiga News tous les mois... "
TXT$=TXT$+"et découvrer l'Amiga mieux vivre"
                                        +Space$(40)
Td Screen Height 200 :Rem Fixe la taille de l'écran 3D
Td Cls :Rem Efface l'écran 3D
Td Object 1,"amiga",0,200,2000,3200,0,7560
                        : Rem Placement de l'objet
Td Redraw :Rem redessine l'écran 3D
While Inkey$=""
Wait Vbl
Td Angle Rel 1,1820,0,0
            : Rem rotation relative de 10° de l'objet
Td Cls
Td Redraw
If FLAG=0 Then I=I+1 : FLAG=1 Else FLAG=0
If I=Len(TXT$) Then I=1
Text 10,180,Mid$(TXT$,I,38)
Screen Swap
Wend
```



Voilà un minimum pour créer vos espaces 3D et y placer un objet. On y retrouve notamment des fonctions servant à gérer l'affiche en double buffer. A côté de celà, la fonction Td REDRAW sert à dessiner tous les objets que les fonctions de placement dans l'espace ont défini. Il suffit d'effacer l'écran 3D, et ensuite par l'appel à une seule fonction tous les objets se dessinent. Le Screen Swap permet que le dessin ne se fasse pas devant vos yeux, mais n'apparaisse qu'après. La fonction Td SCREEN HEIGHT permet de définir la hauteur de l'écran 3D. D'après les quelques petites expériences que j'ai pratiquées sur le sujet, la limite de 200 ne peut être dépassée. L'écran 3D est limité à une taille type NTSC, 320 par 200. Si vous mettez en interlace, seul cet espace est utilisable. De même que le nombre de couleurs affichables semble figé à 16. Ces deux premières limitations m'ont paru au départ frustrantes. Comment cela, je ne peux pas faire des objets 3D en 4096 couleurs sur un écran 640 par 512 ? Ça craint ! J'arrête le délire. Il semble qu'en 3D de ce type se soit l'affichage commun sur Amiga. En effet c'est la limite acceptable pour obtenir une animation fluide. Au delà les contraintes sont telles, que l'efficacité et la rapidité en prendraient un certain coup. Cette limitation est en fait un bien. Il faut savoir être raisonnable. De toutes manières un logiciel comme 3D Construction Kit n'utilise que 16 couleurs agrémentees de tramage bicolore pour les faces, et d'un écran NTSC.

Le VRU est-il un dérivé de l'Uranium ?

Après un bref aperçu sur l'environnement stellaire, il faut maintenant parler des commandes permettant le déplacement, le positionnement, la rotation des objets 3D. Pour cela deux groupes de fonctions: les unes opérant les placements, les autres informant sur la situation de l'objet. Les placements peuvent, grâce à quelques commandes simples, se faire dans tous les sens possibles. L'instruction de base Td OBJECT crée un objet dans l'espace 3D, le place à un endroit donné, et lui attribue un aspect. Attachée à cela une fonction de mouvement, TD MOVE, et une fonction de rotation, TD ANGLE, qui change l'aspect. Les déplacements se font sur XYZ (traditionnelle). Il suffit de donner une valeur (positive ou négative), pour voir votre objet bouger. La rotation quant à elle se fait par l'entrée d'angle, étant entendu que cette rotation se fait par rapport aux trois axes XYZ. Les angles ne sont pas donnés en degrés, mais en VRU. Quesako ? Le VRU est la nouvelle unité inventée pour Amos. En fait il s'agit d'une valeur multiple de 182. Par exemple pour avoir un angle de 90°, il faut multiplier 182 par 90. VRU veut dire tout simplement Voodoo Rotations Unit. Les rotations et les déplacements peuvent se faire de manière relative. Par exemple Td ANGLE REL 1,-(90*182),0,+(90*182) provoque une rotation de l'objet 1 sur l'axe X de -90° et Z de +90°. Vous faites une boucle par exemple, et l'objet tourne sur lui même à l'infini. Enfin pour être complet sur le sujet une instruction permet les retours en arrière par rapport à un mouvement, Td FORWARD, et une autre permet d'intégrer une procédure AMAL à une fonction Td MOVE. Les possibilités sont donc multiples.

Le petit poucet s'appelait AMOS

A côté du déplacement, un jeu complet de fonction permet d'obtenir toutes les infos possibles sur les objets. Ces fonctions permettent de placer dans des variables la place dans l'espace 3D de l'objet, sa situation par rapport à sa position de base, voire même la différence entre la position de base et sa position actuelle. On peut donc toujours connaître la position d'un objet que l'on a laissé s'évader en déplacement relatif. Des fonctions permettent également de connaître le cap et la distance entre deux objets donnés.

● Il peut être utile également de savoir où tous ces objets se placent sur l'écran. Des fonctions de conversion permettent de passer de coordonnées 3D en 2D. Pour cela deux notions sont à comprendre : les coordonnées locales et globales. Les premières s'attachent à ce qui est directement mis en oeuvre, les secondes concernent l'ensemble du monde 3D que vous avez défini. Trois systèmes de coordonnées sont donc accessibles, et répondent à tous les besoins que l'on peut avoir.

● Il est possible de définir et de connaître les différentes collisions entre les différents objets. Une fonction comme Td COLLIDE indique si oui ou non une collision a eu lieu entre les objets 1 et 2. Des zones de collision peuvent être également définies. Cela peut également servir pour définir des zones où l'objet devra changer d'attitude.

Amos Animator

Comme cela ne suffisait pas Amos 3D inclue deux types d'animation. L'une affecte les objets eux-mêmes en leur appliquant des déformations sur leur structure propre. La deuxième forme est inédite, car elle tient à un plus offert par les objets 3D d'Amos. En effet chaque objet peut se voir attribuer sur ces faces des matrices 2D, représentant tous les dessins que l'on veux. Certes celles-ci sont constituées de vecteurs 2D sur XY au nombre limité, mais leurs couleurs peuvent être définies, et un effet de transparence peut être appliqué. Les vecteurs peuvent être déplacés, et ainsi donner une animation dans l'animation de l'objet, objet qui peut lui même être déplacé. Que dire de plus.

Quelques autres fonctions permettent de vous faciliter la vie. Dans le désordre, la possibilité est offerte de créer un background (fond), à votre espace 3D. Les sprites, bobs, et autres fioritures peuvent venir s'accoupler avec les objets 3D. Les

objets peuvent être détruits globalement, ou individuellement. On peut connaître leur placement en mémoire, ou leur visibilité sur l'écran. Enfin Amos 3D peut tout simplement être déconnecté.

Ce module ajouté à Amos est parfait. Parfait car il est fait dans l'esprit du logiciel. Parfait car aucun bug n'a été décelé. Parfait tout simplement parce qu'il fonctionne très bien, et que le résultat obtenu est excellent. Seulement il ne faut pas se méprendre, beaucoup de choses sont impossibles à faire. Une contrainte de 20 objets maximums utilisables dans l'espace 3D en même temps. Ce n'est pas beaucoup, mais cela correspond à une question de rapidité. Il ne faut pas s' attendre non plus à faire des jeux comme le permet 3D Construction Kit, car 3D amos sert surtout à faire évoluer des objets 3D (vaisseaux, voitures, etc.), mais pas à créer des pièces d'un château, ou la rue de votre village. Il faut faire jouer son imagination, et mixer savamment toutes les possibilités d'Amos. S'il est facile donc de faire une petite "anim", où l'attaque de l'Enterprise par le vaisseau amiral Klingon, la réalisation de Dark Castle sera moins aisée.

On peut se poser une question : Amos 3D est-il compatible avec le compilateur ? Cela fait-il gagner quelques secondes ? Compatible, Amos 3D l'est. Il n'y a pas de raison d'ailleurs qu'il ne le soit pas. Aucun problème à ce niveau. Les essais fais apportent toute satisfaction. Par contre sur l'augmentation de vitesse je reste sceptique. En effet les tests que j'ai effectués ont donné le même rapport de temps entre une version interprétée, une version compilée pour l'interpréteur, et enfin un programme compilé. Le manuel préconise une optimisation notamment dans la notation numérique. Mais cela est vraiment minime. Il faut noter cependant qu'Amos met 1 seconde et des poussières pour faire pivoter en même temps un cube plein écran sur les axes XYZ de 10 degrés, jusqu'à une rotation totale de 360 degrés.

Allez Marseille...

Si comme moi vous avez apprécié les dernières "Papinnade" du match France-Tchécoslovaquie, vous savez à quel point l'O.M. est devenue une équipe culte. Habitant à une cinquantaine de Kilomètres de Marseille, je le sais mieux que personne. Et j'ai cru en essayant le modeler fourni avec Amos 3D que la Canebière s'était donné rendez-vous sur disquette. En effet Voodoo Software a nommé son modeler du nom évocateur d'OM (pour Object Modeler évidemment). C'est le deuxième élément de l'ensemble 3D AMOS. Il est là pour créer les objets utilisables dans vos programmes. Cette constatation en appelle une autre. Dans l'état actuel des choses, il n'est possible de créer des objets 3D que par ce biais. Aucune définition d'objet dans un script ASCII, ou dans des datas n'est possible. Pas de définition à la VideoScape. Seul OM permet cela. C'est dommage, car l'éditeur ne peut pas plaire à tout le monde, et les maniaques empreints d'une certaine rigueur vont être un peu déçus. Deuxième constatation, OM n'est pas sous Amos, mais est un programme indépendant, écrit visiblement en C (j'ai pu repérer un requester de break ressemblant à celui que crée Son Altesse Sérénissime Lattice). L'interface graphique quant à elle reste dans la lignée de ce qui se passe sous Amos. Des icônes évocatrices, des effets 3D avec ombrages des boutons. Seuls peut-être les requesters de chargement de fichier sont d'un genre inédit. Simples, et agréables, leur seul défaut est le passage intempestif à l'écran Workbench lors du chargement du directory.

La modélisation se fait par assemblage de primitives 3D. Celles-ci sont par exemple un cube, un triangle, un plan en forme (seulement en forme) de disque, ou toutes sortes de plans à multiples côtés. Ces primitives se trouvent dans la partie supérieure de l'écran dans dix cases. Les 5 du haut sont les primitives systèmes chargées à chaque fois, les 5 suivantes sont à la discrétion de l'utilisateur. Ce sont les "Shelves". Le travail de modélisation s'effectue sur deux Shelves prenant la moitié de l'écran. Ce système de Shelves est important car toutes les opérations vont dépendre du Shelves sélectionné. Les deux Shelves de travail peuvent être zoomés, pour ne travailler que sur un seul en plein écran. Sinon l'écran standard contient 12 shelves. A part la sélection de la Shelves par la souris, aucune opération n'est directement applicable sur celle-ci. Toutes les manipulations vont se faire par le panel d'icônes.

Pour qu'une manipulation soit effective sur un objet donné il faut que le Shelves soit sélectionné. A partir de là deux types de modélisation sur un objet. Un premier global qui touche à l'objet en entier. Des icônes sur la droite du panel permettent d'agrandir, de diminuer, de faire pivoter dans tous les sens. Une autre modélisation tient à faire varier un bloc, un plan, une arête ou un angle d'un objet. Pour cela une icône symbolisant une double flèche permet de faire varier plus ou moins sensiblement la variation. L'élément sélectionné est visualisé de deux façons sur l'écran : seule la sélection apparaît, le reste est en filaire ; ou alors la sélection est mise en évidence par des pointillés. Des icônes permettent de faciliter le placement d'un objet par rapport à un groupe d'objet sur les plan XYZ. L'axe de rotation peut être choisi grâce à une fonction curseur. D'autres possibilités sont offertes, telle que la copie d'un Shelve vers un autre, ou l'association de deux Shelves. Une fonction UNDO permet de revenir à l'état initial. Ce Undo est présent à plusieurs stades : globalement, et spécifiquement à la manipulation de bloc, plan, ligne et coin.

A mon avis la modélisation n'est pas très aisée au premier abord. OM a des concepts bien à lui, et les habitués du 3D auront quelques difficultés à se remettre les idées en place. Obtenir une rotation, et placer un objet par rapport à un autre, demande souvent quelques tâtonnements. OM n'est pas évident au premier abord, mais les fonctions qu'il propose offrent un grand champ de possibilités. Cela ne doit pas faire oublier que tous les objets que vous faites restent accrochés à leur primitive, et la création d'un cylindre par exemple n'est pas une chose évidente, même si cela est possible. Il faut rappeler quand même que ce type de modélisation correspond aux impératifs d'une utilisation avec Amos. La création d'objets trop complexes n'est pas adaptée à une utilisation efficace en conjonction avec le module 3D. Reste pour moi le regret de ne pas pouvoir créer soi-même ces objets au point par point.

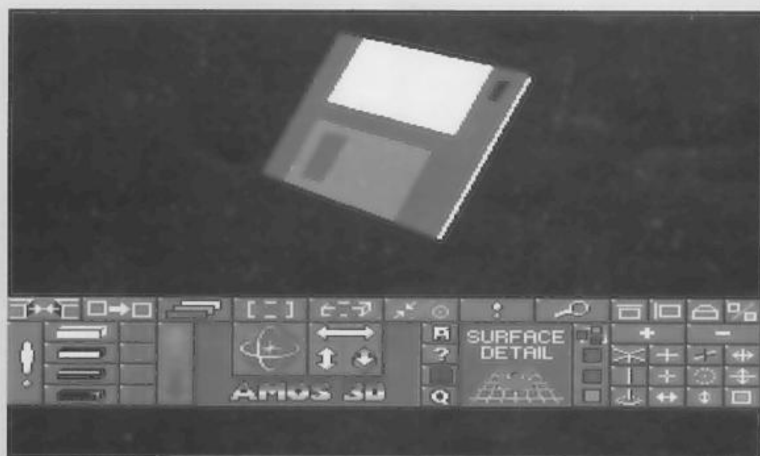
● La précision de la modélisation est relative. En effet si la position des objets apparaît sur l'écran, aucune possibilité n'est offerte pour les déplacer à l'aide d'un requester.

● La sélection des couleurs se fait à l'aide de trois boutons RGB. L'appui dessus fait varier d'une unité la valeur de la nuance. Cela est facile à utiliser. Une option permet d'attribuer une couleur cyclée prise dans la palette d'origine.

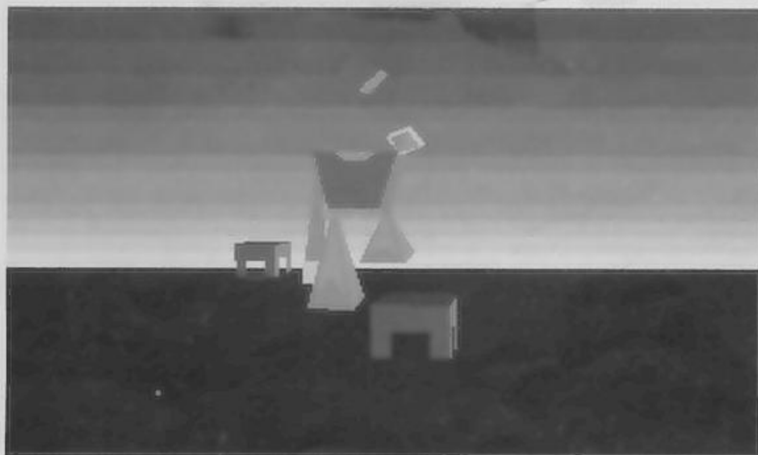
Plus intéressant est le module qui permet de plaquer un dessin sur un objet. Il faut sélectionner une face. Ensuite une grille permet l'entrée de vecteurs. Ceux-ci sont ensuite plaqués sur le plan. Ces mêmes dessins peuvent être retirés d'un plan, ou bien pivotés sur ce plan. La couleur est changeante. Le système utilisé est bizarre. Trois boutons permettent de faire tourner la couleur, selon visiblement la couleur du plan.

Enfin, OM possède un jeu d'icônes effectuant les diverses rotations et déplacements de l'objet dans l'espace. Toutes les icônes ont souvent une double fonction, selon que l'on appuie sur le bouton droit ou gauche de la souris.

OM est donc un programme bien sympathique, même s'il n'est pas très évident à manipuler. Mais certains concepts mis en oeuvre permettent avec beaucoup de pratique de faire un travail







efficace. Il est indéniable que l'apport d'un tel programme montre encore une fois la convivialité de l'environnement AMOS. Trois petits programmes permettent de s'y retrouver dans la gestion des objets sur disque.

C'est bien utile, car certains objets peuvent avoir une dizaine de fichiers. Imaginez une trentaine d'objets dans un directory. A noter sur le chapitre d'OM que le clavier est en QWERTY. Cela se remarque surtout au niveau du requester de fichier. Ne cherchez pas à modifier le SetMap. Le programme gère directement le port clavier. Cela devra être revu dans une prochaine version. De plus OM n'est pas multitâche.

Pour 390 francs t'as encore beaucoup de choses !

L'ensemble Amos 3D est sans nul doute une réussite. Dans la lignée du compilateur et d'Amos lui-même, la boîte ne dénote pas. Celle ci contient un manuel glacé et relié par une spirale, une superbe carte de référence en carton rappelant les différentes commandes d'OM et les fonctions basic, un manuel d'update pour la version 1.3 d'Amos, et deux disquettes. Une disquette contient la librairie 3D, quelques exemples de programmes 3D et la release d'Amos 1.3. L'installation ne pose aucun problème. Un programme spécial s'en charge. OM est lui sur l'autre disquette. Son installation est un peu bâclée. En effet il faut copier les directory contenant le modeler avec ces différents fichiers, mais également copier la fonte qu'il utilise dans le répertoire FONTS:. Heureusement tout cela est clairement expliqué dans le manuel. Toutes les configurations systèmes sont possibles. L'installation sur le disque dur n'a pas posé de difficulté. La seule réelle ombre au tableau est que le manuel est en anglais. Pas une once de français. Bien que ce soit un anglais très compréhensible, même pour moi, cela risque de rendre difficile la compréhension de certains concepts. Je me dois de rappeler encore ici que la loi française oblige les éditeurs de logiciels à fournir des notices en français. Une adaptation linguistique ne devrait pas tarder, mais c'est dommage. Surtout quand on sait qu'Amos est dû à un gars bien de chez nous.

Le manuel présente deux parties. Une expliquant à fond le fonctionnement d'OM, l'autre décortiquant les fonctions 3D sous Amos. De nombreux exemples fournis sur les disquettes permettront facilement d'appréhender la programmation. Il ne fait donc pas de doute que ce nouveau rajout à Amos le transforme en l'un des plus merveilleux environnements de programmation existants. Rien n'est laissé au hasard, et la constance du suivi du produit, laisse présager d'autres extensions futures. La 3D avec Amos c'est facile, pas cher, et cela peut rapporter gros. Cependant ne vous attendez pas à faire des choses exceptionnelles. Les possibilités offertes sont quand même assez modestes. Cela n'est rien, car pour la première fois, chose unique dans les annales, un basic (même tout autre langage), est capable de faire directement de lui-même de la 3D, surtout pour les malheureux 390 francs qui ne sont pas grand-chose à l'heure actuelle.

Pour finir, je voudrais parler de deux intéressants points de l'update 1.3 d'Amos. Il s'agit là de la refonte des requesters d'Amos qui ont gagné en souplesse, incluant un tri, et un appel aux différents répertoires assignés. La deuxième tient à l' ensemble de nouvelles fonctions pour la gestion du port série. Celles-ci en effet gèrent de façon optimale les communications, et sont prévues pour la création de jeux fonctionnant sur plusieurs amigas en même temps. Génial ! Que dire alors de plus : Saint François risque d'être bientôt canonisé.

Gilles Bihan

(Merci à Hervé pour l' effet de catharsis sur le texte)





Pixelisation — *Volets* — *Effet "Atomic"*

& Invision Plus

"Imaginez ceci: vous êtes assis devant votre Amiga; un film vidéo défile sur votre moniteur. Vous décidez de modifier les couleurs pendant un certain temps, d'inverser l'image affichée à l'écran, puis d'ajouter une animation pendant un autre moment et enfin, de mélanger des images fixes avec le film. Vous réalisez tout ceci simplement en appuyant sur une touche et en déplacant la souris. Ce que vous aviez imaginé apparaît à l'écran, instantanément..."

C'est par ces quelques lignes que je débute la lecture du superbe manuel d'**Invision Plus**, logiciel de pilotage de la carte de digitalisation **Live!** (traduit en francais par CIS). La clarté et l'esthétique de la documentation en font un modèle du genre, le côté pratique n'a pas été oublié et un astucieux pliage de la couverture la transforme en lutrin permettant une lisibilité parfaite tout en gardant les mains libres.

Carte d'acquisition vidéo en temps réel

Je m'empresse d'installer la carte **Live!** dans un des slots d'extension 100 broches de mon Amiga 2000 (ou 3000, elle est aussi disponible en externe pour les A1000 et 500). Elle dispose de quatre connecteurs BNC : deux entrées vidéo à la norme Pal permettant de traiter deux sources vidéo simultanément et deux sorties Loop correspondantes. L'utilisation d'un genlock (facultatif) offrent des combinaisons de connections multiples en fonction du matériel vidéo dont on dispose, multipliant ainsi les possibilités des effets vidéo en offrant jusqu'à trois plans images mélangeant images vidéos analogiques et images vidéos converties et traitées numériquement dans la ram de l'Amiga.

Le couple diabolique !

Car c'est bien d'un système d'effets vidéo puissant dont il s'agit, contrairement à la plupart des *"frame grabbers"* du marché

s. On ne se contente pas de numériser des séquences vidéo pour les retraiter dans nos logiciels favoris de dessin ou d'animation. L'exploitation des séquences se fait en temps réel et pour cela, on dispose de plus de 30 effets de base entièrement paramétrables.

Je m'explique, car j'en vois au fond qui ont du mal à suivre. Quand on démarre le programme, apparaît l'écran principal *(voir fig1)*. Les utilisateurs d'**Elan Performer** auront reconnu le "look" de la société **Elan Design**. Le principe est simple mais efficace. A chaque touche du clavier, on associe une palette et des fonctions de traitement d'images paramétrés à notre convenance. On peut juger en temps réel des effets programmés en appuyant simplement sur le clavier et en contrôlant les effets avec la souris. La source vidéo en mouvement apparaît modifiée à l'écran. C'est diabolique, l'Amiga est transformé en "régie vidéo numérique".



Fig 1

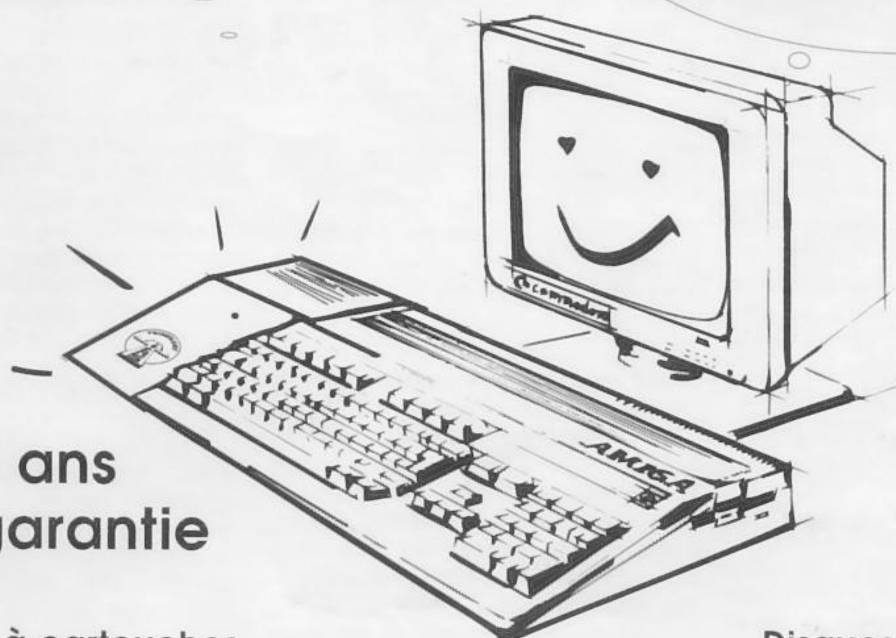
Les effets numériques

A chaque touche il est possible d'associer jusqu'à huit effets. Le paramétrage est on ne peut plus simple (*voir fig2*). On clique sur l'effet désiré puis on l'associe à un bouton et mouvement de la souris. Les effets temps réel disponibles sont :

- contrôle de la saturation, spectre et luminosité
- cyclage des couleurs
- Atomic: inversion de la palette et cyclage
- Invers: provoque un renversement horizontal ou vertical
- Strobo: contrôle la vitesse à laquelle les images sont prises
- Volets: store vénitien faisant apparaître une deuxième source vidéo
- Miroir: miroirs horizontaux réglables
- Mosaiq: augmente ou diminue la taille des points de l'image et permet le passage d'une source vidéo à l'autre
- Topog : affiche les images en deux couleurs très contrastées
- Renvers: écrase ou dilate l'image et permet de changer de source vidéo

Lecteur à cartouche 44 MB: 4390 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3350 F



2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse

44 Mo: 4390 F **88 Mo: 7290 F**

Cartouche

44 Mo: 580 F **88 Mo: 940 F**

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko

avec switch 40/80 pistes **690 F**

3"1/2, 880 Ko **590 F**

nouveau!

1.56 Mo: 3.5" 990 F

Disquettes (par pack de 10)

3,5 " 29 F **5.25" 19 F**

AMIGA REVUE

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie BOIL 3

52 Mo: 3350 F **105 Mo 4350 F**

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot

52 Mo: 2950 F **105 Mo: 3950 F**

210 Mo: 7150 F **425 Mo: 12750 F**

Extensions mémoire

pour Amiga 500:

512 Ko **280 F**

512 Ko extensible à 2 Mo **630 F**

pour Amiga 2000:

2 Mo extensible à 8 Mo **1290 F**

4 Mo extensible à 8 Mo **2090 F**

TARIFS T.T.C.

Trinology Informatique S.A.R.L.

Tarifs applicables à compter du 01.10.1991

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

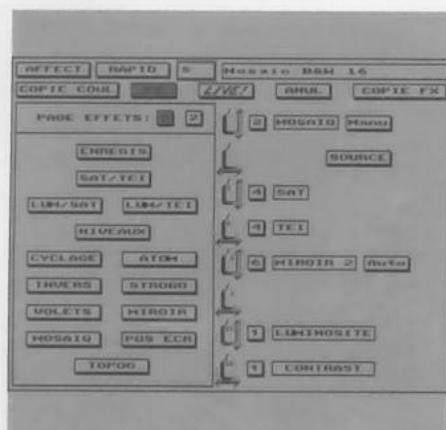


Fig 2

- Zoom : l'image est agrandie 4 fois. Avec la souris on se déplace dans l'image

- Multi : fait apparaitre à l'écran 4 ou 16 copies de l'image vidéo, un mini mur d'images sur l'écran de votre Amiga !

fondu, compress, gliss, scan, agrandissement, diminue, traces, brosse,... à suivre

J'arrête la l'énumération des effets car avec les possibilités de multi sources vidéos et l'utilisation d'un genlock il est impossible de décrire toutes les combinaisons de connexions et d'effets possibles, je fais des tests depuis deux mois et je suis loin d'"avoir fait le tour".

La numérisation et les couleurs

En plus des effets, on peut allouer à chaque touche une palette et une résolution différente. Le nombre de couleurs peut varier de 1 à 64 couleurs et les résolutions disponibles sont 352(ou 368)x284(ou 568).

La gestion de la palette (*voir fig3*) est classique avec quand même un petit plus, la fonction "spectre" qui permet de créer, à la manière d'un dégradé, sur un intervalle de la palette un arc-en-ciel de couleurs.

Vous avez aussi la possibilité de rendre la capture des images plus ou moins sensible à l'une ou l'autre des composantes rouge, vert, bleu, cela peut être utile si votre source vidéo contient une couleur dominante et permet des effets intéressants si vous utilisez des lumières colorées pour éclairer votre sujet.

La définition et le nombre de couleurs influent bien entendu sur la rapidité de traitement de l'image vidéo :

nb couleurs	images/seconde
2	50
4	25
8	16,5
16	12,5
32	10
64	8

ces chiffres (extraits de la documentation) correspondent à une résolution 352x284, si on utilise l'interlace il faut les diviser par deux.

La gestion de la palette est un des points importants dans l'apprentissage du logiciel car, contrairement à un digitaliseur d'images fixes type Digiview où la palette est générée par l'addition de trois images (rouge, vert, bleu), dans Invision Plus la numérisation est en temps réel. C'est l'utilisateur qui crée sa propre palette avant la capture des images. Les résultats sont parfois surprenants mais n'oublions pas que Invision Plus est avant tout un générateur d'effets, le but étant de manipuler des séquences vidéo dans un esprit créatif.

Le mixage d'images

Même si l'on ne possède qu'une

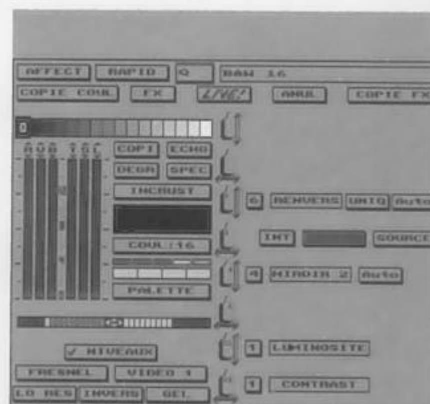


Fig 3

source vidéo on peut effectuer des mixages d'images. Vous pouvez en effet affecter à une touche du clavier une image ou animation qui sera ensuite mixée avec votre source vidéo en avant ou arrière plan, dans la couleur d'incrustation de votre choix. Si vous possédez un genlock vous pouvez ajouter une troisième "couche" d'images. Là encore tout dépend de votre matériel vidéo et de votre imagination.

Conclusion

Le couple **Live! / Invision Plus** est à l'heure actuelle unique en son genre parmi les programmes de numérisation en temps réel. Les options d'effets vidéos digitaux et les possibilités de "multi-plan" en font un générateur d'effets vidéo très performant. L'utilisation du logiciel est très conviviale et la visualisation immédiate des effets permet de laisser libre cours à votre imagination. Il fait partie des programmes difficiles à synthétiser en quelques lignes tant la diversité des connections vidéo et le paramétrage des effets offrent de nombreuses possibilités.

J'espère que mon article n'est pas trop "décousu" car je dois vous l'avouer, j'ai eu du mal à interrompre mes tests pour l'écrire. Il n'est pas très évident de parler d'un logiciel aussi visuel et si j'ai un conseil à vous donner, c'est d'essayer de vous faire faire une démonstration par un revendeur.

J'ai effectué le test avec un 2000/68000, disque dur 40M et 9Mo de Ram, ce qui n'est pas du luxe avec ce genre de logiciel très gourmand en mémoire. Pour une bonne utilisation, disque dur et extension mémoire sont vivement conseillés ainsi qu'un genlock et un minimum d'équipement vidéo, éventuellement une carte accélératrice qui améliora sensiblement les performances.

Jean luc Faubert

Prix : 7990frs. Importateur pour l'Europe: CIS 14 Av. hertz, Europarc 33600 Pessac tél: 56-363-441 fax: 56-362-846



Extrait d'une séquence vidéo numérisée à partir d'un camescope 8mm en 16 couleurs, 352x284, avec effet mirror2



Agenda VIDEO

Stage "Application de l'Amiga à la vidéo"

Les Films du Genièvre organisent, *du 28 octobre au 1er novembre, à* ***Cahors*** dans le Lot, leur dernier stage 1991, consacré aux applications des ordinateurs Amiga à la vidéo. Thèmes abordés: images de synthèse 2D/3D, animation, titrage, sous-titrage, générique, digitalisation,incrustation.

Les formateurs sont des professionnels de l'infographie et de la vidéo, et acceuilleront 2 groupes de niveau avec 2 stagiaires maximum par ordinateur.

Des rencontres d'infographie sur Amiga

C'etait les 9,10 et 11 Aout à ***Assier*** dans le Lot, lors d'un festival de jazz et de musique contemporaine qui porte le curieux nom de "Jardins dans tout ses états". Sur invitation de l'association "Les Films du Genièvre", des infographistes fervents d'Amiga se sont retrouvés pour montrer leurs talents, en direct devant un nombreux public.

Les Amiga etaient connectés à une régie vidéo et les images diffusées en video-projection sur écran géant. Succés complet !...

C'est ainsi que l'idée est née d'organiser en **1992** les premieres "**Rencontres d'Infographistes**" sur Amiga, Mac et Pc, clôturées par des spectacles d'images de synthèse, lors du festival en Aôut prochain.

Pour le stage et les "Rencontres d'infographie" contactez dés à présent : *Les Films du Genievre Belcastel 46200 Souillac tel. 65-37-00-71*

Cours d'initiation

L'association **ASCOM VIDEO** de **Nice**, met en place à partir du mois d'octobre et jusqu'à fin décembre 91, des cours d'initiations pratiques et théoriques qui aborderont le graphisme, la numérisation, la 2D, la 3D, l'incrustation, le titrage.... sur Amiga 2000 et nombreux périphériques.

Les adhérents pourront aussi venir monter leurs films vidéos et se familiariser avec des bancs de montage, ainsi que des régies d'effets spéciaux.

Pour tous renseignements : ASCOM VIDEO 56, bvd Risso 06300 Nice tél:93-078-799

Rochelaise, rochelais.

Si vous chercher à vous initier ou perfectionner en vidéo:réalisation, prise de vue, montage, effets spéciaux... infographie:2D et 3D, vidéographie, **"Le 3ème oeil"** organise toute l'année des stages sur Amiga et vidéo 3/4, hi-8mm, 8mm, vhs contactez *Jacky Yonnet bp 309- 10bis, ru Amelot 17013 La Rochelle cedex tél:46-414-562 fax:46-270-325*



VISTA PRO

Que la montagne est belle!

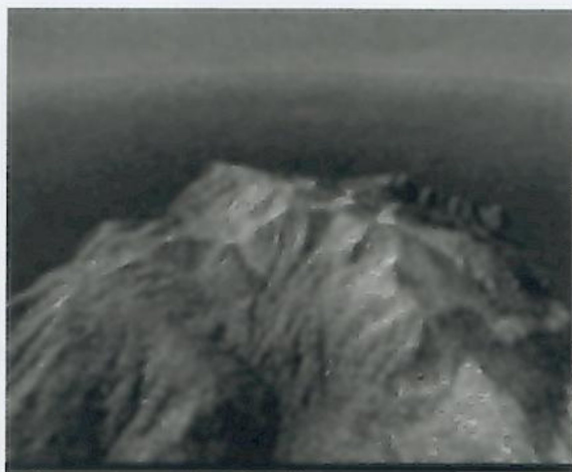
Attention, si vous êtes graphiste en herbe, paysagiste, topographe, enseignant, passionné de 3D ou tout simplement curieux de nature, cet article devrait vous intéresser plus particulièrement.

Il y a parfois des logiciels qui méritent d'être mis à l'honneur, tant pour leur qualité que pour leur originalité. Vista Pro fait parti d'eux. Vista Pro se présente comme un logiciel de création de paysage en 3D qui génère de façon intelligente des mondes entièrement fractaliques.

Imaginez-vous dans un environnement désertique ou tout d'un coup des montagnes pousseraient comme des champignons, où des cascades d'eau jailliraient de nulle part, pour enfin aboutir dans des lacs plus jolis les uns que les autres, bordés de prés et de forêts.

Quoi de plus merveilleux que de voir un coucher de soleil sur les neiges éternelles d'un immense glacier, ou bien de dormir à la belle étoile un soir d'été, et de se rendre compte ô combien la vie est belle.

Et bien, je crois qu'il est temps de dépoussiérer ses chaussures à crampons, de prendre son piolet et des provisions, pour entamer une randonnée Vista Prodienne.







Tout commence par un choix parmi les cartes qui accompagnent le logiciel (à peu près une quinzaine), de vrais relevés topographiques, en quelque sorte des répliques exactes de sites géographiques existant mis en data pour notre plaisir. Imaginez une personne qui n'a jamais mis les pieds aux USA et qui veut à tout prix découvrir le mont Adams ou le fameux volcan de St Helens... un coup de Vista Pro et l'affaire est dans le sac! Mieux encore, il est possible de créer aléatoirement des îles ou de nouvelles cartes grâce à une fonction appelée RANDOM (aléatoire) et cela en un nombre quasi infini; de nouvelles cartes toutes plus variées les unes que les autres.

Mais en fait, il n'y a pas lieu encore de s'exciter sur sa souris, restons calme, on en est juste aux préliminaires. D'un pas certain nous nous enfonçons dans des massifs rocailleux tout en prenant de l'altitude; rapidement le froid ne se fait pas attendre. Certes, après avoir fait un choix ou créé une carte, de multiples possibilités s'ouvrent à nous.

La création

1ère étape : (appelons la l'étape de création) nous pouvons laisser cette carte telle quelle, ou bien selon notre bon vouloir lui rajouter des ingrédients à l'aide de différentes fonctions qui nous sont proposées, telle que la fonction SNOW (neige), de la neige qui intelligemment s'étale sur les flancs de montagnes à une altitude bien précise; les fonctions RIVER, LAKE ou SEA (riivière, lac, mer) s'avèrent être amusantes, elles nous transforment en de véritable "sourciers" de montagnes accompagnés de notre bâton fétiche, en l'occurence notre curseur de souris. Vous cliquez par ci, par là, et naît, comme dans les romans de PAGNOL une source miracle qui zigzague le long des roches, tout en respectant le relief et qui au fil de l'eau formera un ruisseau puis une rivière, un lac, ou bien une mer. Notre randonnée prend une tournure tout à fait différente lorsque, arrivés tout en haut de la montagne, se dévoile une impressionnante forêt sauvage en contre bas. L'esprit d'aventure battant à son maximum, nous décidons de l'explorer. La fonction TREE (arbre) nous apporte une bouffée d'oxygène, puisqu'elle nous permet la création d'arbres, tel la réalisation d'une véritable forêt équatoriale au pied d'une montagne enneigée.

L'étape de transition

Reprenons notre respiration, toujours dans le calme, et sautons à pieds joints dans la seconde étape que nous appellerons, si vous le voulez bien, étape de transition. Elle nous permet d'accéder à des commandes on ne peut plus intéressantes, à savoir le positionnement de l'éclairage, les dimentions des fractales, les ombres, la palette de couleurs. Avant de commencer à épiloguer comme une bête enragée, sachez que les fonctions qui suivent ont été créées de façon à se rapprocher au mieux de la réalité du monde naturel. Revenons pour l'instant à nos pâturages de fractales brumeux et nuageux, qu'il faudrai bien évidemment éclairer. Pour cela la fonction LIGHT (lumière) s'y prète à merveille.On positionne la souris directement sur la carte, la direction (azimut) et son inclinaison (déclin).

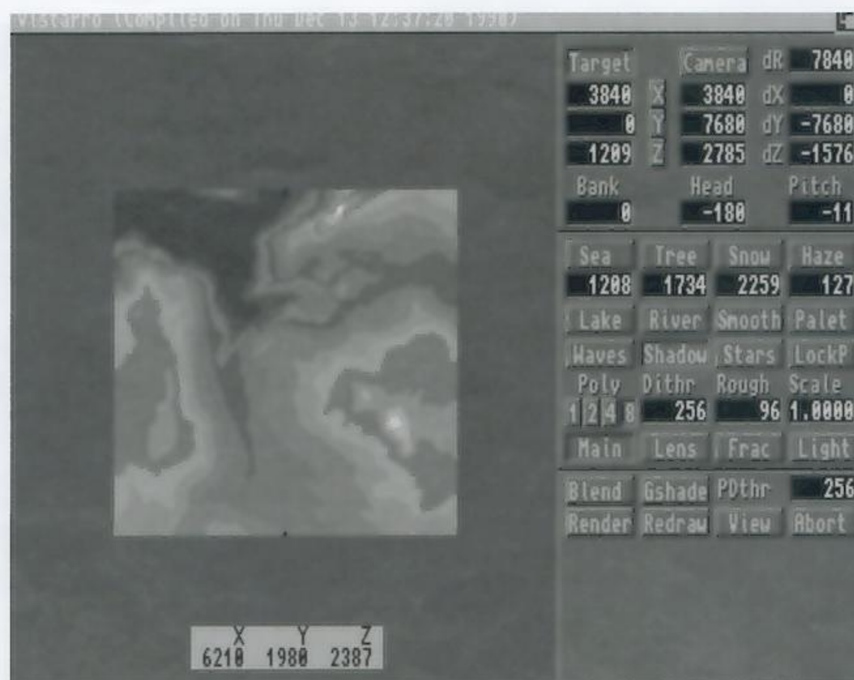
Exemple: si nous réglons l'inclinaison à 90° et nous avons un zénith parfait, à zéro on obtient un coucher de soleil des plus radieux. Cette fontion est utile pour la conception de paysages à la fois étrange et mystique. Imaginez le bienfait pour un graphiste en mal d'inspiration qui recherche le décor choc pour agrémenter son oeuvre!

On traverse tant bien que mal cette satanée forêt sous une chaleur aussi torride qu'incessante, la végétation devienne curieusement démesurée et commence sérieusement à nous plonger dans une angoissante obscurité. La nuit s'approche, la fatigue aussi.

D'autres fonctions, comme FR DIM ou SCALE s'avèrent être utiles. La première augmente ou diminue la dimension des fractales, la seconde règle la hauteur des montagnes en positif ou négatif (pour ceux qui veulent créer des champs de bataille remplis de crevasses).

Il est bien évident que la palette des couleurs est réglable elle aussi, ce qui laisse donc libre choix à notre imagination, tout comme la fonction EXAGER qui accentue les contrastes de brillance et d'ombres lorsque notre rendu d'image calculée est terne. Comme son nom l'indique la fonction SHADE (ombre) occasionne par endroit des zones d'ombres au gré des reliefs. Il est remarquable de constater que lorsque l'on utilise des nuages les ombres portées de ces derniers sont visibles.

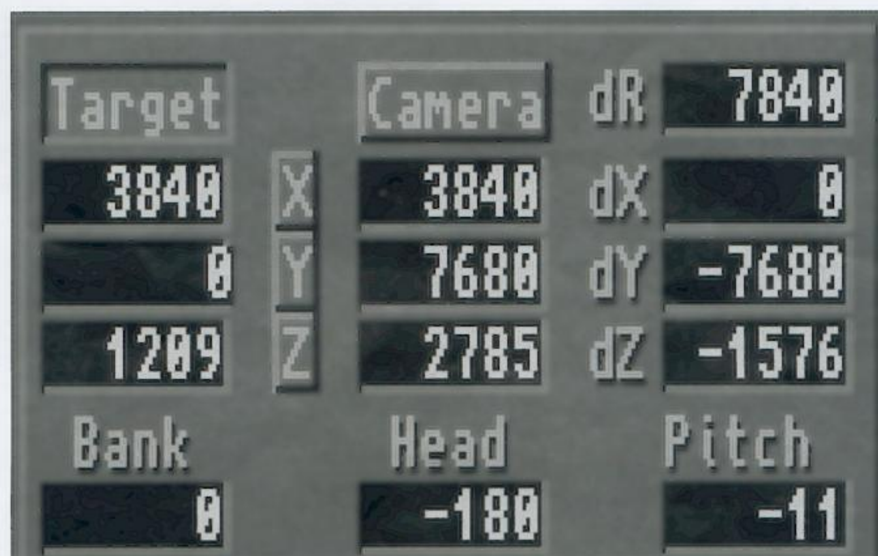
Avant que la nuit noire ne nous rattrape nous réussissons à atteindre un espace suffisement dégagé pour y installer tout notre campement. Sous le poids d'une journée riche en découverte nous nous endor--mirons; mais pas avant de terminer cette étape de transition par une originalité de taille, celle de la fonction STAR (étoile) qui nous plonge dans une véritable nuit étoilée. Vous verrez de vous même que c'est peut être à ce moment là que l'on goûte la pleine puissance de Vista Pro.



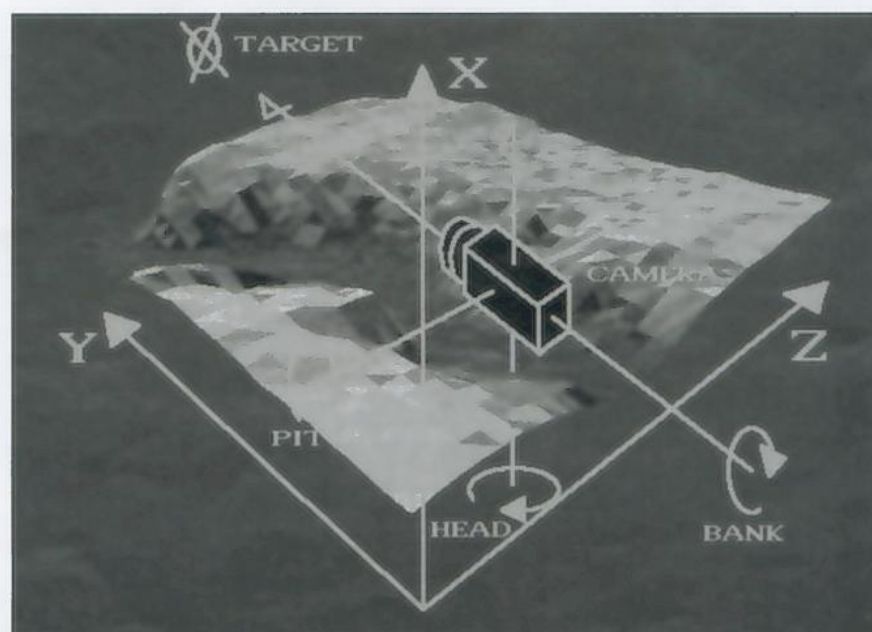
detail 1

detail 2

detail 3



detail 1

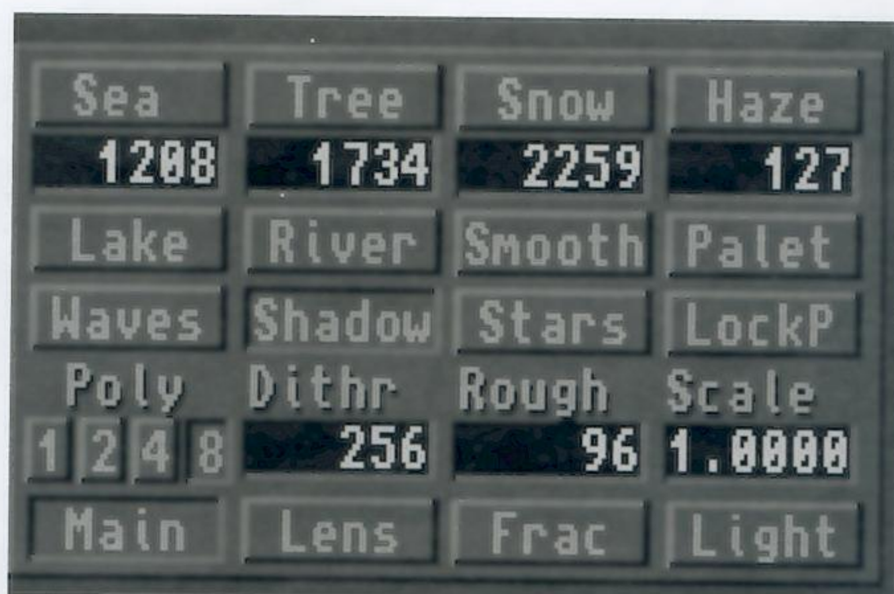


Les programmeurs ont pensé à tout: les fonctions de réglage du rendu final sont nombreuses. Il y a en premier les fonctions BLEND et DITHR qui diminuent la dureté de l'image et limitent la saturation des couleurs, ce qui a pour but final d'obtenir une image plus fade (les couleurs sont bien plus proches entre elles).

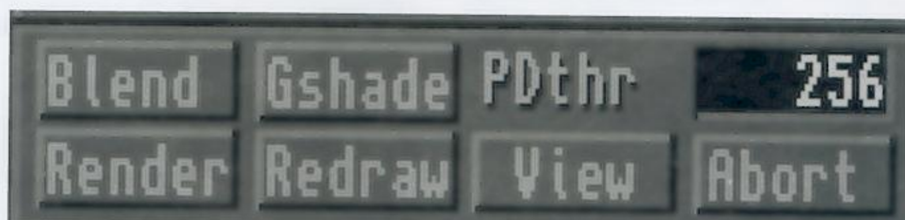
Au contraire de BLEND, la fonction PDTHR augmente l'apparence de granularité. Il est certain que les goûts et les couleurs ne se discutent pas, mais évitez de la toucher trop souvent; la fonction GSHADE est à prescrire aussi à faible dose. Certes, elle est du plus bel effet, elle vous use les reliefs en moins de deux. Avec cette fonction, la chaîne des Pyrénées devient vite les Vosges, donc méfiance...

Tout comme la fonction ROUGH qui accentue la rudesse du paysage. Dans le même style la fonction DITHR règle le contraste du grain et la netteté des couleurs.

A notre réveil, le doute s'installe quant à la direction à suivre, à cause d'une brume épaisse. Au fin fond des commandes apparaît la fonction SMOOTH (lisser) utilisée dans beaucoup de logiciels d'images. Elle permet de parsemer d'un léger voile de flou notre création...



detail 2



detail 3

Le calcul des images

Le réglage des positions CAMERA et TARGET (cible) s'effectuent de deux manières: à la souris, ou avec plus de précisions en coordonnées x,y,z (largeur, longueur, hauteur). Ce programme a été fignolé à un point tel que l'on peut régler séparément en x,y,z la différence entre les coordonnées de la caméra et les coordonées de la cible. Les fonctions qui s'appliquent directement à la caméra sont les fonctions BANK, HEAD PITCH qui permettent des effets de rotation par rapport au plan (voir graph.)

La dernière fonction à toucher est POLY 1,2,4,8, qui règle le réalisme de notre image. Elle joue sur le nombre de fractales à afficher, et également sur le temps de calcul. Plus le temps de calcul est faible (ex:position POLY8) et plus on obtiendra une image de moins bonne qualité en rendu final. Je vous conseille de vous mettre toujours sur POLY8 pour visualiser plus rapidement si tout est bien à sa place sur l'image, position caméra, couleurs, etc..., et puis au dernier moment pour le calcul de l'image finale mettez vous sur POLY1.

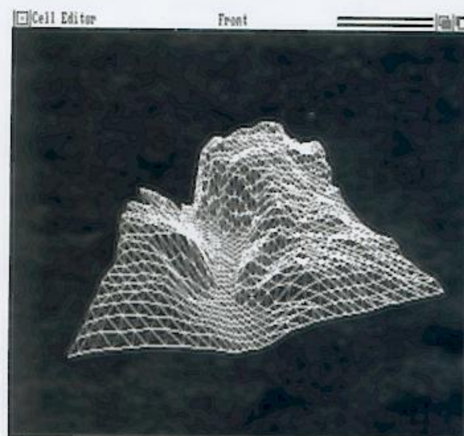
Souhaitons un bon courage à ceux qui ne sont pas équipés de carte accélératrice car le temps de calcul est considérable, c'est le point noir du logiciel. Mais enfin, quand on aime on ne compte pas. Le calcul de l'image s'active avec la commande RENDER et une fois l'image calculée elle se visualise avec la commande SHOW.

La sauvegarde des images se fait sous format IFF, IFF 24 bit, ou RGB. Il est important de préciser que ces images peuvent se calculer en LOWRES (320*256) en 32 clrs; HIRES (640*768) en 16 couleurs; HAM; et OVERSCAN (384*768). Toutes les préférences choisies durant la conception de l'image sont sauvegardables ainsi que vos propres créations de cartes qui, elles, en plus sont récupérables sous TURBO SILVER en temps qu'objet (avec toutes ses préférences). Magnifique! Il est important de souligner la convialité de ce logiciel, tout se fait à la souris ou presque.

Un bouquet final. Si! si! Il existe également une fonction ANIM mode qui est gérée par des commandes comme par exemple: SCRIPT, qui contrôle dans chaque image, la position et l'orientation de la caméra, ainsi que les préférences; CREATE, OPEN pour créer, ouvrir un script; ADD, pour ajouter une cellule au script; PREVIEW pour voir le chemin du script; et EXECUTE, qui calcule et sauvegarde automatiquement au format choisi (sont disponibles: IFF ANIM, IFF 24 bit, RGB et V anim qui est le format d'animation propre à VISTA PRO).

Il est important de dire, malgres toutes ces éloges, que ce logiciel possède quelques petites faiblesses:

- Sa lenteur de calcul.
- La création d'une carte point par point n'est pas possible (on doit se contenter de la fonction aléatoire et des cartes prédéfinies en bibliothèque déja créées par les concepteurs).
- Sa documentation tout en... anglais.
- Version 68000 et 68030 sont comprises dans le package.



Mais ces défauts sont peu de choses comparés à tout ce que nous apporte Vista Pro. Si vous avez la chance de pouvoir l'acquérir n'hézitez pas une minute, son prix est raisonâble. Envoyez nous vos réalisations, les plus belles oeuvres seront publiées.

Jean François Pal

(Vista Pro est disponible chez Essonne Mailing, 8-10 rue du Bois Sauvage, 91024 Evry, tél (16-1) 64-97-96-54, Fax (16-1) 69-91-19-25. Prix: 950FRCS.)

ACTION: REPLAY II X POWER PRO
DEUX CARTOUCHES "FREEZER"

L'arrivée des cartouches sur Commodore 64 a été un véritable phénomène de société. Perpétuant l'esprit de cette fabuleuse époque, les constructeurs se sont mis à nous concocter des cartouches pour Amiga: l'Action Replay de Datel Electronics et la Nordic Power de D & E Ltd, dont la deuxième génération est déjà arrivée, il s'agit de l'Action Replay II et de l'X-Power Professional. Ces cartouches ont été ici testées dans leur version pour Amiga 2000.

Coup d'oeil

Le premier coup d'oeil sur les"bestioles" en question est nettement à l'avantage de l'Action Replay 2: réalisation impeccable, composants CMS, le boîtier extérieur (qui contient le freeze button et le potentiomètre de "slow motion") semble tout droit issu des labos de l'ACME alors que la carte-X Power semble elle, avoir été arrachée au circuit de secours d'un cargo spatial ayant un peu trop bourlingué, des straps qui se balladent, de l'adhésif, des circuits qui se montent les uns sur les autres, bref la pagaille. Bon, on ne va pas s'éterniser puisque de toute façon, les cartes sont cachées à l'intèrieur du 2000. Ah oui justement, un dernier détail, l'Action Replay s'enfile sur le port CPU (merci pour ceux qui ont une carte accélératrice...) et l'X-Power sur un connecteur Zorro 2 (mais la carte a exactement la taille du port CPU!!!). Les deux cartes sont livrées avec une documentation française. (*Ed: Pour ceux qui ont acheté une carte à l'étrangère, Softone propose la doc Action Replay en français au prix de 55F port compris*)

Un bon point, cette documentation peut être consultée à tout moment à partir de la cartouche.

Les deux cartouches possèdent un potentiomètre qui permet de ralentir l'Amiga (le fameux "slow motion") et un bouton poussoir (le "freezer") qui arrête l'ordinateur et donne le contrôle à la cartouche. Une fois la cartouche "activée", de nombreuses fonctions sont disponibles, fonctions que nous allons détailler pas plus tard que maintenant.

Les fonctions DOS

Afin de pouvoir stocker et manipuler les fichiers que l'on va récupérer à l'aide du ripper ou du grabber par exemple, une cartouche doit assurer un minimum de fonctions du DOS.

L'Action Replay II permet de formater un disk (avec ou non vérification plus un mode rapide comme sous l'Atelier 1.3), et autorise les classiques CD, DIR, MAKEDIR, DELETE, TYPE ainsi qu'une fonction de copie de disks, DCOPY. BOOTPROT protège le bootblock d'un disk en lui affectant un code de 8 chiffres. La seule façon de booter le disk ensuite est d'utiliser l'instruction BOOTCODE en donnant le bon numéro. Je n'ai pas trouvé de réelle utilité à ce genre de fonction qui ressemble d'avantage à un gadget pour fan de roman d'espionnage qu'à une fonction pratique. CODE, quant à lui, crypte et décrypte (heureusement d'ailleurs...) le disk entier et pourra éventuellement s'utiliser pour protéger des sources ou une béta-version.

L'X-Power ne permet pas elle, de crypter des disks, mais dispose d'une intéressante fonction de copie de fichier (un ou plusieurs) d'un répertoire à l'autre, en plus des commandes classiques pour naviguer à l'intérieur d'une arborescence, effacer des fichiers, les renommer ou formater un disk.Option Hard pour les disks neufs ou endommagés (lent), option Soft pour les disks déjà formatés Amiga (rapide). Une fonction permet également de faire aisément des Backups de disk.



Le Ripper

Un petit rappel pour "les ceusses" d'entre vous qui rejoindraient le monde Amiga à l'instant et ne seraient pas encore au fait de ce qu'est un ripper: le ripper est un programme qui scrute la mémoire à la recherche d'informations sonores répondant à un format particulier, celui de Soundtracker, de l'un de ses descendants, ou de ses nombreux clones.

Voyons comment l'Action Replay II s'acquitte de cette tâche: l'écran clignote jusqu'à ce qu'une musique soit trouvée, plusieurs options sont alors disponibles par l'intermédiaire des touches de fonctions: jouer la musique, stopper, visualiser des informations sur les pistes etc... Dans le cas où plusieurs musiques se trouveraient simultanément en mémoire il est aussi possible de forcer la cartouche à continuer sa recherche. De plus, le ripper inclus dans l'Action Replay permet d'étendre la recherche à un song Soundtracker de 16 pistes. Un petit conseil au passage, pensez à arrêter la musique avant d'entreprendre d'autres aventures avec la

cartouche, sinon gare au gourou.

Il est également possible de rechercher des samples (échantillons sonores). Une fois la commande SCAN tapée, la cartouche se positionne au début de la ChipMem et affiche le contenu de la mémoire sous forme de graphe d'échantillon (comme vous le verriez dans Perfect Sound ou Audiomaster). Il est ainsi possible de se déplacer avec les flèches à l'intérieur de la ChipMem, à l'écoute d'un échantillon. Deux marqueurs pourront être positionnés pour délimiter un échantillon trouvé de cette façon et le sauvegarder ensuite au format IFF. Les flèches haut et bas permettent quant à elles d'augmenter et diminuer la fréquence de restitution du son.

Le ripper de la cartouche X-Power reprend sensiblement les mêmes options et s'est révélé être plus rapide que celui de l'Action Replay II sur les quelques essais effectués. En ce qui concerne la capture d'un sample, il est possible de trouver directement l'adresse de l'échantillon courant par l'intermédiaire des registres audios des 4 canaux, il suffit de choisir le canal souhaité sur le pavé numérique et hop, l'adresse du son courant s'affiche. Sinon, il est toujours possible de procéder de la même façon qu'avec l'Action Replay II, c'est-à-dire le passage au peigne fin de la ChipMem...

En fait, les rippers de ces deux cartouches fonctionnent correctement surtout avec des démos, les auteurs de jeux ayant bien souvent leurs propres routines de musique, qui ne s'apparentent plus à des modules SoundTracker.

Grabber d'écran

Le grabber d'écran peut vous permettre par exemple de capturer l'écran de HighScore d'un jeu, seule preuve irréfutable que vous pourrez envoyer à Tilt Magazine et qui attestera de votre dextérité face au 683ième niveau de "Revenge Of The Return Of The Alienoïds IV". C'est aussi à l'aide de ce genre de programmes(qu'ils soient "public domain" comme BTSNAP ou dans une cartouche) que l'on capture un grand nombre des 'photos' d'écran dans un journal comme Amiga News.

Avec l'Action Replay II, l'utilisation la plus simple consiste sans doute à faire un dump de l'écran vers la disquette, le tout en format IFF: c'est ainsi que nous avons pu "photographier" ce si sympathique Beholder issu du jeu "Eye Of The Beholder" (notons au passage que la cartouche peut faire une hardcopy vers l'imprimante, mais le résultat est loin d'êre convaincant -selon mon expérience personelle-). Mais l'Action Replay II permet également nombre de manipulations plus familières des lecteurs de la Bible de l'Amiga ou autre Hardware Reference Manual de Commodore: il est en effet possible d'incrémenter/décrémenter directement la valeur des registres spécialisés d'Agnus et de Denise, comme par exemple DFFSTRT, DFFSTOP, DIWSTRT, DIWSTOP, afin de changer le positionnement de l'image sur l'écran, les modulos, activer ou désactiver les différents modes graphiques comme le Ham ou le Dual Playfield (les programmeurs savent de quoi il s'agit), vérouiller certains plans et travailler sur les registres couleurs. Ceci est également bien pratique pour comprendre le fonctionnement de certaines démos.

L'X-Power permet bien entendu elle aussi, de sauver l'écran actuel sous forme d'image IFF et de "bidouiller" bon nombre des registres graphiques de l'Amiga, avec en plus par rapport à l'Action Replay II, la possibilité de trouver directement l'adresse de départ de la copper liste, libre à vous après de lui faire subir toutes sortes de choses parfaitement inavouables, à cette copperliste. Une HardCopy de l'écran vers une imprimante (forcément une compatible Epson 9 aiguilles) est également prévue.

En plus des bitmaps, les deux cartouches peuvent travailler sur les sprites: un éditeur est inclus, qui ne permet pas de travailler sur des sprites "attachés" dans le cas de l'Action Replay II. L'éditeur de l'X-Power est dans ce domaine plus convivial, et il permet de changer directement les couleurs d'un sprite.

Les Moniteurs

Chaque cartouche dispose de deux types de moniteurs. Leur fonctionnement est relativement semblable d'une cartouche à l'autre.

Le premier est un moniteur de langage machine, qui vous permettra de désassembler une routine présente en mémoire, de la modifier puis de l'exécuter, de positionner des points d'arrêts (breakpoints) pour le débuggage etc... L'Action Replay II dispose d'une fonction spéciale pour gérer les exceptions. L'X-Power offre des commandes spéciales pour visualiser et modifier directement (c'est seulement un peu plus simple que sur l'Action Replay) les registres du 68000, des custom-chips, et des CIA, ainsi que pour "désassembler" les deux listes du copper.

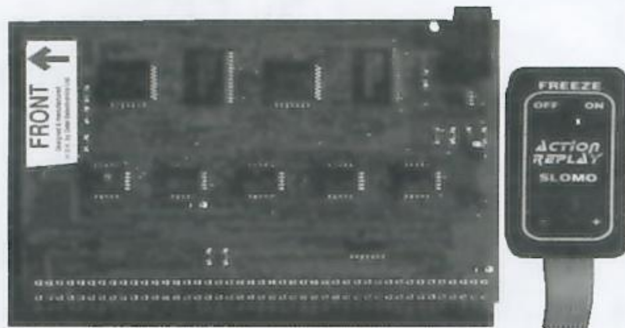
Le second moniteur est un "disk-monitor", comprenez par là qu'il permet d'explorer le contenu des pistes d'un disk, que ce soit en ASCII ou en hexadécimal et de le modifier. Les checksums peuvent être vérifiés, et des pistes ou des groupes de pistes peuvent être chargés en mémoire ou écrits sur disk.

Cheat Modes

Un cheat mode -pour les gens sérieux qui ne joueraient jamais- c'est une astuce permettant d'avoir plus de vies, un pouvoir infini, ou encore une réserve inépuisable de tirlitrons protoplasmiques dans son jeu d'arcade favori. Bref, c'est bien souvent la seule façon d'atteindre le dernier tableau et d'exterminer le gros méchant plein de pustules, car les concepteurs de jeux sont de plus en plus retors.

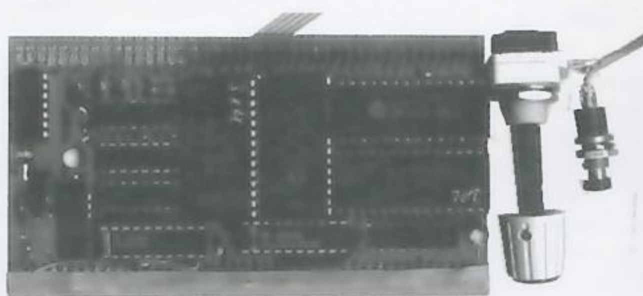
Devant la gravité de la situation, les deux cartouches que nous testons permettent de trouver un cheat mode, ou tout du moins de passer en mode Trainer. En fait, le principe est simple. Admettons que vous commenciez votre 'shoot them up' avec 5 vaisseaux. Vous"gelez" l'Amiga et demandez à la cartouche de chercher toutes les occurrences de 5. Comme il peut y avoir des occurrences de 5 n'ayant aucun rapport avec le nombre de vies (çà peut tout aussi bien être l'abscisse de départ du 3ième monstre du 8ième tableau), vous recommencez et perdez une vie. Vous gelez une nouvelle fois l'Amiga et cherchez toutes les occurences de 4. Cette fois, vous êtes à peu prés sur que les occurences trouvées en commun ont un rapport avec votre nombre de vaisseaux. Il suffit alors de trouver l'instruction qui décrémente le nombre de vaisseaux et de l'éliminer. L'Action Replay II fait trés bien cela toute seule, et votre seule tâche sera de perdre une vie, ce qui ne devrait pas être trop dur... L'X-Power utilise à peu prés le même système.

Juste un petit conseil pour conclure ce paragraphe, si la fonction Trainer n'arrive pas à retouver la bonne valeur, réessayez avec la valeur moins un, les comptes commencent bien souvent à partir de 0 au lieu de 1 dans les programmes...



Spécialités maison

Nous avons passé en revue les fonctions primordiales des deux cartouches, mais outre ce kit de base, l'Action Replay II et l'X Power possèdent quelques potentialités supplémentaires, comme un virus-killer intégré (qui agit uniquement en mémoire pour la première et seulement sur disk pour la seconde -vérification du



bootblock-).

Au chapitre des fonctions diverses et variées, l'X-Power dispose d'un atout de taille puisque le copieur X-COPY Professional est inclus dans la cartouche. S'y trouvent aussi un testeur de joystick (dont l'intêret me semble beaucoup plus limité), un commutateur pour le filtre passe-bas (les envieux possesseurs d'Action Replay peuvent faire la même chose en bidouillant le bit 1 du registre $BFE001 dans le moniteur), ainsi qu'une fonction de Slide Show: celle-ci permet de relire des images IFF. Le disk aura été préalablement installé et les fichiers renommés par une lettre ou un chiffre. C'est cette lettre ou ce chiffre qui permettra de donner la position de l'image dans le slideshow: par exemple avec ANIOUZ, on affiche d'abord l'image A, puis la N, la I etc... Enfin, une option bien sympathique permet de choisir le clavier national (c'est peut-être là ce qui manque le plus cruellement à l'Action Replay puisque l'on tape tout au clavier).

L'Action Replay posséde aussi quelques fonctions "bonus" comme le test des circuits mémoire, et des fonctions de compression/décompréssion de bloc mémoire au gain réglable par l'utilisateur.

L'essayer c'est l'adopter

A croire que la meilleure cartouche sera celle qui disposera du plus de fonctions, car entre leurs deux versions, le nombre d'options de l'Action Replay et de l'X-Power s'est considérablement accru et certaines ressemblent hélas plus à des gadgets qu'à de réels utilitaires.

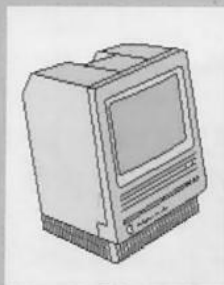
Je ne me risquerai pas à choisir entre ces deux cartouches, qui, tout bien pesé, ont les mêmes possibilités. Bien sûr chacune est un peu (si peu...) plus intéressante que l'autre dans tel ou tel domaine, libres aux utilisateurs potentiels que vous êtes de choisir celle qui vous semble la plus appropriée selon le travail que vous compter lui faire executer. L'argument massue en faveur de l'Action Replay sera sans doute son prix, de 300 francs inférieur à celui de sa concurrente (l'X-Power est annoncée à 950 F).

En guise de conclusion, je dirai simplement que les essayer, c'est les adopter: les cartouches peuvent rendre des services inestimables, et on y a recourt de plus en plus souvent, que ce soit pour trouver des Cheat Modes dans un jeu, pour "piquer" des sons et des musiques, pour mieux comprendre comment fonctionne telle démo sensationnelle, ou plus simplement pour grabber des écrans pour *AmigaNews*.... on se sent vite abandonné lorsqu'on en est séparé. La multitude de fonctions présentes dans les cartouches en font des boîtes à outils bien pratiques, permettant de se passer de nombreux petits utilitaires, même si les fonctions des cartouches sont parfois moins puissantes (voir par exemple les virus-killers et les rippers du domaine public).

Nicolas Fournel

L'**Action Replay II** nous a été prêtée par Softone Companie, 1 rue latérale, 62470 Calonne Ricouart, tél 21-68-99-99, FAX 21-68-09-98. Prix: 570F (modèle pour A500) ou 670F (modèle pour A2000) Revendeurs et particuliers peuvent se renseigner auprès de Softone.

L'**X-Power Professional** nous a été prêtée par Bus+, tél (16-1)45-80-05-66. Prix: 950F (pour A500) et 960F (A2000).



DOSSIER A-MAX



De la plus simple à la plus désespérante: Voici quelques réponses aux questions que vous avez-pu vous poser sur A-Max, sans jamais avoir osé demander.

A-Max est une combinaison Hard/soft de la société Readysoft qui permet à tout Amiga 1000, 500, 2000 ou 3000 de pouvoir utiliser les logiciels Macintosh. Pendant qu'A-Max tourne, votre Amiga devient un Mac. Le produit consiste en une cartouche qui s'enfiche dans le port du lecteur de disquettes externe et de deux disquettes qui contiennent le soft A-Max.

Comment ça marche?

Bien qu'*A-Max* soit communément appelé une "émulation", certains (non sans raison) font plutôt référence à "Un portage hostile du système d'exploitation du Macintosh" (dixit *Dave Haynie*, ingénieur système chez Commodore). Pour comprendre ce que cela signifie, il est nécessaire de faire une brève description de l'***OS Macintosh***.

Quand *Apple* a créé le *Mac*, les ingénieurs se sont mis en quatre pour que tout le système d'exploitation de base puisse tenir sur un simple jeu de puces. Les avantages de cette conception sont multiples et le plus grand est la réduction des coûts à la production de masse (Au prix où *Apple* a vendu les *Mac* jusqu'à une date récente, les bénéfices ont dû être de taille!). De ce fait, un Macintosh est fondamentalement un jeu de deux *ROMs* contenant l'essentiel des routines langage machine pouvant être appelées par les programmes.

Le fait que l'*OS* entier du *Mac* soit contenu en deux puces est la clé pour A-*Max*. *A-Max* utilise les *ROMs Mac* pendant l'émulation. Quand vous lancez *A-Max*, celui-ci copie les *ROMs* dans une parcelle de la mémoire vive de l'Amiga et modifie ensuite sélectivement ce code *ROM*. Ces modifications permettent une interaction entre les routines *ROM Mac* et le hardware de l'*Amiga*; les appels graphiques, les entrées/sorties, les routines disques et la gestion de la mémoire sont les principaux codes modifiés pour être compatibles Amiga. Dès qu'*A-Max* a effectué ces changements, il donne le contrôle du système aux codes *ROM Mac* et toc, c'est parti!

Vous avez devant vous un *OS Macintosh* tournant sur un *Amiga* en pensant qu'il tourne sur un *Mac*.

Cette méthode diffère de l'émulation dans le sens où l'émulation est un code développé indépendamment et qui essaie d'imiter un autre code. *A-Max*, lui, est le véritable code *Macintosh*, modifié (porté) vers l'*Amiga*. C'est ce qui explique la haute fiabilité et la bonne compatibilité *Macintosh* de *A-Max*.



Niveau de compatibilité

La liste des applications *Mac* tournant sous *A-Max* est très vaste et trop longue pour être retranscrite ici. La compatibilité dépasse 90% des logiciels et il est plus simple d'énumérer ce qui ne fonctionne pas. Enfin, voici quand même un petit échantillonnage de ce qui a été testé avec succès sous *A-Max*: *Microsoft Word 3.02 et 4.0, Quark Xpress, 2.12 et 3.0, Pagemaker 2, 3 et 4.0, Macwrite 4.5 et 5, MacDraw II, MacPaint, Adobe Illustrator 88, Fullpaint, Superpaint, Canvas, Freehand* ainsi que des utilitaires tels que *Font D/A Mover, Disinfectant, On Cue, Adobe type Manager 2.0, After Dark, ResEdit 2.1, DisKTools II, Stuffit, MacTools* et *Norton Utilities*.

Bien sûr, il faut savoir que certains logiciels seront incompatibles, mais pour la plupart d'entre eux, il s'agit de jeux. Le principal logiciel incompatible est ***Adobe illustrator 3***. Deux jeux comme *Sim City* et *Dark Castle* ne fonctionnent pas non plus.

De quoi a t-on besoin en plus du logiciel A-Max de base?

Le plus important est de se procurer le jeu de *ROMs Mac 128K*, c'est la seule chose indispensable non fournie à la base (et ce pour des raisons juridiques vis-à-vis de *Apple*). Du côté soft, vous aurez besoin du système *Mac* sur disque, dont le numéro de version doit être compris entre 4.2 et 6.05.

Les options pour améliorer le travail

- Un lecteur de disquettes *Mac* externe (fortement recommandé).
- Une carte *désentrelaceur* et un moniteur *VGA* ou *Multisync*.
- L'*ECS* avec une *Super-Denise*, permettant avec un moniteur *VGA* ou *multisync* l'affichage en mode *productivity*, compatible *VGA* (pas de désentrelaceur nécessaire).
- Une extension mémoire et/ou une carte accélératrice.
- Des programmes du domaine public *Mac* pour accélérer la souris, sauvegarder les paramètres *RAM*, etc...

La différence entre les versions ROM du Mac

128K: Permet l'utilisation de disquettes double face (800K) et implémente le *"Hierarchic File System"* (*HFS*).

256K: Permet l'utilisation de disquettes haute densité (1,4 Mo) et ajoute la couleur.

512K: Comme pour 256K avec en plus une petite version du *Système* et du *Finder* pour booter du *"Rom Disk"*.

Il circule actuellement une rumeur



selon laquelle Readysoft serait en train de travailler sur "A-Max III" qui permettrait l'utilisation de ROMs 256K , vraisemblablement pour émuler le Mac II. Une question pertinente concernant cette rumeur serait de savoir où les clients potentiels pour A-Max III se procureraient les ROMs 256K, puisque la distribution de ceux-ci est sévèrement contrôlée depuis leur disponibilité par Apple.

A-Max peut-il tourner en multi-tâche avec l'Amiga ?

Le *Macintosh* est une machine non-multitâche. L'*OS* n'a pas été conçu pour permettre que des portions de mémoire soient allouées à différentes tâches. De ce fait, *A-Max* ne peut pas coexister avec l'*OS* de l'*Amiga*. Une implémentation de cette possibilité à *A-Max* nécessiterait une modification de l'*OS Mac* trop importante pour maintenir un bon niveau de compatibilité.

Les versions du système Mac fonctionnent avec A-Max

A-Max a été testé avec les versions de 4.2 à 6.05. La version 6.07 ne semble pas vouloir tourner avec fiabilité.

Le ***système 7.0*** est incompatible. La raison de cette incompatibilité est encore obscure. On peut cependant supposer qu'*Apple* a intentionnellement conçu le *système 7.0* de cette façon pour décourager l'utilisation d'émulateurs.

Une rumeur (décidément!) veut que *Readysoft* travaille sur une version de *A-Max* supportant le *système 7.0*. (J'espère que cette rumeur n'est pas issue d'amigaïstes qui prennent leurs désirs pour des réalités...)

Note: toutes ces rumeurs circulent sur les forums Usenet et s'avèrent souvent être exactes; tout ça pour dire que mes sources sont sérieuses.

Comment sauver les préférences Mac du tableau de bord

Dans un vrai *Mac*, il y a quelques *octets de RAM* sauvegardés par pile (le *PRAM*). Même lorsque le *Mac* est éteint, ces octets de mémoire non-volatile servent à sauvegarder les réglages du bureau comme la vitesse de la souris, la frappe clavier, la date etc... Comme l'Amiga ne dispose pas de ce genre de mémoire, il faut trouver un autre moyen de sauvegarder les préférences sous *A-Max*. *A-Max* ne sauvegarde que l'heure, en utilisant l'horloge interne de l'*Amiga*. Pour les autres réglages, il existe des utilitaires du domaine public *Mac* pour régler et sauvegarder certains ou tous les paramètres *PRAM*.

- Pour régler la mémoire cache et le volume, on peut utiliser **"Disk-Param"**.
- Pour modifier le design du haut des fenêtres et éviter le désagréable scintillement causé par les lignes horizontales, essayez "**WindChooser**" qui propose un choix de 4 barres de titre alternatifs.

Est-ce vrai qu'Apple arrête de fournir des ROMs ?

En Septembre 1990, *Apple*, qui distribuait auparavant les *ROMs 128K* sans aucune restriction à qui voulait en acheter, commence à en restreindre la distribution. Le 15 du mois, *Apple* ne donnait des *ROMs* qu'aux revendeurs, à condition que ceux-ci envoient en échange un autre jeu défectueux.

Les solutions alternatives à l'utilisation des ROMs Mac originaux

Depuis cette nouvelle politique restrictive d'*Apple*, la disponibilité des *ROMs Mac* a en effet diminué. La conséquence en a été une prolifération de copies illégales sur *EPROMS* des *ROMs Mac*, ainsi que de versions piratées d'*A-Max* avec les *ROMs* sur disquette.

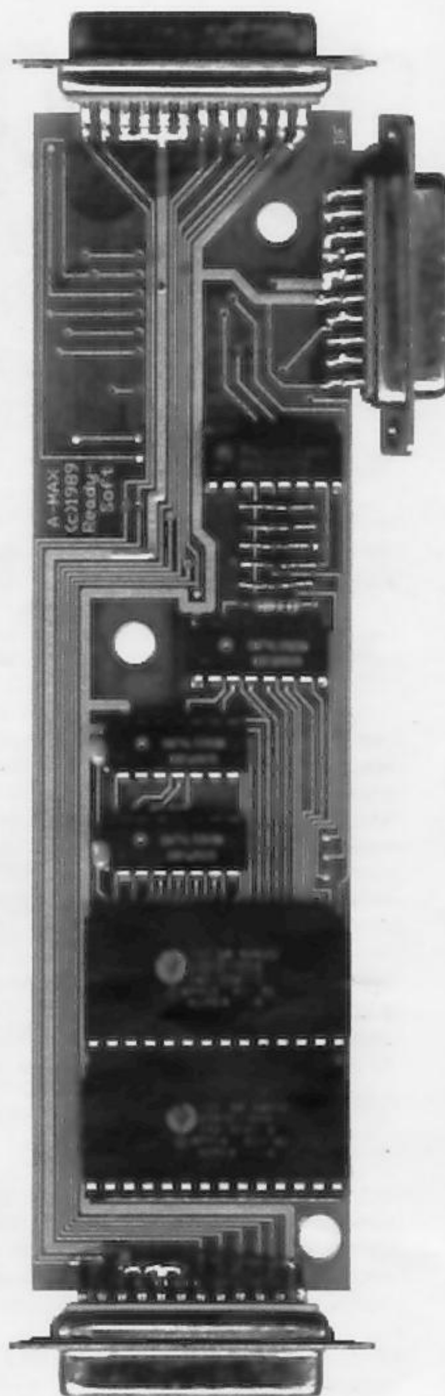
Ces versions pirates d'*A-Max* vont probablement causer plus de préjudice à *Apple* qu'à *Readysoft* car les utilisateurs sérieux d'*A-Max* devront toujours acheter le logiciel afin de pouvoir connecter un lecteur *Mac* au boîtier externe fourni avec.



Les alternatives légales aux ROMs Mac

Au moins deux sociétés indépendantes développent actuellement des alternatives aux *ROMs Mac*. La plus connue est la société ***NuTek*** (à ne pas confondre avec *NewTek*, qui a développé le *Vidéo Toaster*). Le but de cette société est d'attaquer le bastion d'*Apple* et de permettre à des fabricants *OEM* de commercialiser des clônes *Mac* sans violer les copyrights d'*Apple*. Les produits développés vont des *ROMs* au système d'exploitation, en passant par la conception de puces et processeurs spécifiques au *Mac*.

D'après le président de *NuTek*, *Benjamin Chou*, les "compatibles Mac" conçus avec leurs chipset et système auront toutes les capacités des ordinateurs *Macintosh* et pourront utiliser tous les périphériques



Mac et logiciels, exceptés ceux qui adressent directement le hardware (cela nous rappelle étrangement un bidule qui tourne sur *Amiga*, non ?)

Cela signifie *que Readysoft* pourrait devenir un des plus gros clients de *NuTek*, avec pour seule contrainte celle d'adapter A-*Max* aux *ROMs* de *NuTek*.

Quant à la crédibilité de *NuTek*, ceux-ci prétendent avoir pris toutes les précautions juridiques nécessaires pour se protéger des assauts d'*Apple* et être financièrement en mesure de supporter une bataille juridi que. Malheureusement, les chips de *NuTek* ne seront disponibles au plus tôt qu'en automne 1991 et probablement bien plus tard si *Apple* les attaque pour en retarder la disponibilité.



Un moyen de charger les ROMs plus rapidement

Comme vous l'avez sans doute déjà remarqué si vous êtes un utilisateur régulier d'*A-Max*, le chargement et décodage des *ROMs* à chaque démarrage prend un temps fou et peut devenir ennuyeux à la longue.

FastMax3 et ***MacRom2*** sont deux utilitaires qui d'une part copient le contenu des *ROMs Mac* dans un fichier et d'autre part, modifient A-Max de sorte que celui-ci charge les *ROMs* de ce fichier au démarrage, au lieu de les chercher dans la cartouche. Le démarrage d'*A-Max* est de ce fait réduit d'une minute à quelques secondes. D'après l'expérience de plusieurs utilisateurs, *FastMax3* est le plus fiable des deux. Attention: si vous possédez la version 2.06 d'A-Max, assurez-vous de bien utiliser la *version 3 de FastMax* ou la *version 2 de MacRom.*

Sachez enfin que ces deux logiciels nécessitent une version originale d'*A-Max* ainsi que la cartouche contenant les *ROMs*.

L'Amiga peut-il lire les disquettes Mac

L'inconvénient à émuler le *Mac* est que celui-ci utilise un format de disquettes radicalement différent de celui de l'*Amiga*. Les lecteurs *Mac* ont une vitesse de rotation variable, contrairement aux lecteurs à vitesse constante utilisés par des ordinateurs comme l'*Amiga*, le *ST*, les *PC* les stations *SUN* etc... C'est pourquoi un lecteur *Mac* doit être connecté à l'*Amiga* si vous voulez lire des disquettes *Mac*.

Pour utiliser les lecteurs *Amiga* pendant l'émulation, *A-Max* formate les disquettes en utilisant un format spécial qui est différent du format *Amiga* et *Mac*. Ceci permet d'améliorer fortement la compatibilité avec les drives Amiga; les disquettes *A-Max* peuvent même être éditées pendant l'émulation avec des éditeurs de disque *Mac*. L'utilisation du format *Amiga* par A-*Max* aurait été difficile car incompatible avec les *ROMs Mac*. Le format *Mac* n'a pas non plus pu être utilisé par *A-Max*, car les lecteurs de disquettes *Amiga* ne peuvent pas moduler leur vitesse de rotation.

La solution de SYBIL

Un nouveau produit annoncé par *Utilities Unlimited of Oregon, "SYBIL"* est censé permettre à *A-Max* de lire et écrire directement sur des disquettes au format *Macintosh* dans les lecteurs *Amiga*. Il n'y a pas encore eu de tests cncernant ce produit au moment où cet article a été écrit. Les rapports sur *SYBIL* disent que la lecture de disquettes *Mac* pourra se faire sous *A-Max* et sous *AmigaDos*. Ce produit, s'il tient ses promesses, est un progrès majeur dans le domaine de l'émulation Mac sur Amiga.

Les méthodes de transfert des fichiers de et vers A-Max

L'utilitaire ***File Transfer II*** livré avec *A-Max* est d'excellente qualité et permet de transférer des fichiers entre disquettes au format *Amiga* et *A-Max* ou *Amiga/A-Max et Mac*, si vous possédez un lecteur *Mac* externe. Cet utilitaire permet en outre de convertir des fichiers *Mac* en fichiers *Amiga*. Les options de conversion sont: *aucune*, *Text*, *MacPaint*, *MacBinary* et *Postscript*.

ReadySoft a essayé de trouver une solution au transfert de fichiers entre disquettes *Mac* et *A-Max*, pour ceux qui ont accès à un vrai *Macintosh*. Cette solution utilise le principe des disquettes *"File Transfer Format" (FTF)*, qui sont des disquettes qui peuvent être lues par l'*Amiga* et le *Mac*. Ces disquettes ont une capacité d'environ 200K et les données se situent sur les pistes pour lesquelles le *Mac* et l'*Amiga* utilisent la même vitesse de rotation. Le logiciel force en outre le *Mac* à écrire des données lisibles par l'*Amiga*.

Malheureusement, les disquettes *FTF* sont peu fiables et ce système de transfert est très lent. En plus, un *Macintosh* est nécessaire. Il est donc encore une fois vivement recommandé d'utiliser un lecteur *Mac* avec *A-Max*.

Et A-Max II PLUS?

A-Max II+ est une carte interne pour les Amigas 2000 et 3000, en cours de développement chez *Readysoft*. *A-Max II+* a les mêmes fonctionnalités que *A-Max II*. La carte remplace l'actuelle cartouche, les *ROMs Mac* s'enfichent dans des socles sur la carte. De plus, la lecture de disquettes au format *Mac* sera possible avec les drives *Amiga*. Le problème de la vitesse de rotation des lecteurs est contourné en coupant rapidement le moteur des lecteurs Amiga afin de les faire tourner à la vitesse adéquate pour chaque piste. Il n'est plus nécessaire d'avoir un lecteur externe *Macintosh*.

A-Max II+ fournira également un port *Appletalk* (pour connection à des imprimantes laser ou *réseaux Mac*), ainsi qu'un port *MIDI*.

A-Max II+ supportera les nouveaux lecteurs de disquette Commodore d'une capacité de 1,76 Mo et permettra de lire les disquettes haute densité *Mac*. Cependant, seulement les *ROMs 256K* peuvent utiliser les disquettes HD. La solution adoptée par *A-Max* pour résoudre ce problème n'est pas encore connue.

A-Max II+ a été annoncé pour Novembre 1990 et n'a toujours pas été commercialisé. Un rapide coup de fil à *Readysoft* m'a appris que *A-Max II+* serait disponible mi-Octobre 1991.

Disques durs et contrôleurs supportés par A-Max

L'une des principales améliorations apportées par *A-Max II* est le support des disques durs. La plupart des contrôleurs ***SCSI*** courants sont gérés par *A-Max II* qui a ses propres drivers pour créer l'interface avec les cartes contrôleurs. Voici la liste des drivers de disque dur *A-Max II* et les contrôleurs qui y correspondent: *(voir ci-dessous)*

A-Max II supporte les disques durs *Mac* avec les *Roms Amiga* 1.2 à 2.0.

Il est possible de réserver n'importe quelle partition ou le disque dur entier à *A-Max*. Il suffit de formater la partition et de lui donner un nom reconnu par *A-Max*. Pour les versions *A-Max II* inférieures à 2.06, ce nom doit être **"AMAX"**. La version 2.06, par souci de conformité aux

ALF.amhd	Amiga Loads Faster (ALF)
cldt.amhd	Contrôleur C-ltd
comspechd.amhd	Contrôleur Comspec SA500/1000/2000
DISscsi.amhd	CMI MultiPort board
gvpscsi.amhd	GVP series I et II*
gvpat.amhd	GVP AT/IDE**
harddisk.amhd	Xetec FastTrak
hddisk.amhd	A2090
icddisk.amhd	ICD SCSI
icddiskide.amhd	ICD IDE (type AT)
ivs_scsi.amhd	TrumpCard
ivs_SCSIpro.amhd	Trumpcard Professional (IVS)
nexus.amhd	Advanced Storage Systems/Contrôleurs Nexus
scsi.amhd	Commodore A590/A2091/A3000
scsi.amhd	Extam-688 Plus (driver différent de ci- dessus)
supra.amhd	Supra A500 Byte Sync Controller***

* Utiliser le driver gvpscsi.amhd avec les ROMs GVP d'une version inférieure à 3.0, utiliser la commande "Mount".
** Pour utiliser le driver gvpat.amhd, utiliser gvpat.device V2.4 et A-Max 2.06.
*** Nécessite A-Max II V2.06 et le logiciel de contrôleur Supra 1.10x disponible chez Supra.

standards de Commodore, accepte des noms comme ***AX0***, ***AX1***, etc...

L'icône A-Max

Quand vous réservez une partie de votre disque dur pour *A-Max*, l'icône de cette partition apparaîtra sur le *Workbench* si votre disque dur est automount, c'est à dire que toutes les partitions seront reconnues automatiquement par le système. L'icône *A-Max* ne sert à rien sur le Workbench Amiga et comme la partition n'est pas lisible par *AmigaDos*, on ne peut pas le ranger avec la fonction **"snapshot"**. Il est cependant possible de faire disparaître cette icône inutile et gênante: Vous devez utiliser l'utilitaire partitionneur qui vous aura été fourni avec votre disque dur. Si vous avez un *Amiga 3000* ou le contrôleur Commodore, il s'agit de l'utilitaire **"HDTools"** ou **"HDToolbox"**. Il suffit de modifier la partition *A-Max* actuellement configurée en *FastFileSystem* en *Reserved File System*. Si vous utilisez *HDToolbox*, ignorez l'avertissement concernant l'effacement des données sur la partition *A-Max; les données ne seront pas altérées, rassurez-vous.*

Un disque dur externe MAC

Oui. N'essayez pas d'accéder à ce disque par *Amigados*. *A-Max* reconnaîtra automatiquement tout disque dur externe au format *Mac* connecté à l'*Amiga*. Assurez vous que le disque dur *Mac* externe n'ait pas le même ***ID SCSI*** qu'un autre disque Amiga existant dans le système.

Un disque dur formaté sous A-Max pourra-t-il être utilisé par un Mac?

Oui, s'il s'agit d'un disque dur à la norme SCSI et si vous avez un contrôleur Trumpcard 500 ou 2000 et le logiciel Disk Manager Mac vendu par Bus Plus. (Attention, il vous faut la première version du logiciel A-Max). Vous pouvez par exemple utiliser les disques durs à cartouches *SYQUEST* et utiliser la cartouche formatée sous *A-Max* sur un *Macintosh* équipé d'un *SYQUEST*. Très pratique pour le transfert de fichiers volumineux, *A-Max* ne supportant pour le moment que les disquettes *Mac* 800K. Mais si vous n'avez pas un contrôleur Trumpcard vous pouvez toujours faire vos formatages sur un *Mac*. Par exemple, sous *A-Max* un 3000, et en théorie un A2000 avec contrôleur GVP series II ou d'autres, peut lire un Syquest externe contenant une cartouche formatée par un Mac avec un système inférieur au 6.4. Le 6.4 ne semble pas être lisible par A-Max.

Peut-on utiliser un modem ?

A-Max émule le port série parfaitement et acceptera n'importe quel modem qui fonctionne aussi avec un Mac. Attention aux cartes modem internes! A-Max ne marchera pas avec le modem interne ***Supra 2000zi*** ou avec un modem connecté à une carte d'extension série, comme la ***A2232*** de Commodore. En bref: **pour que le modem fonctionne avec *A-Max*, il faut qu'il soit connecté au port série standard de l'*Amiga*.** *Readysoft* n'a pas l'intention de modifier *A-Max* de sorte qu'il accepte les modems internes ou cartes série.



Mémoire utilisable

Sur mon *A3000* équipé avec 6 Mo de mémoire, *A-Max* utilise toute la mémoire disponible et fonctionne correctement. Les versions antérieures à la version 2.06 ne fonctionnent pas si l'Amiga dispose de plus de 8Mo de mémoire. Selon *Readysoft*, la version 2.06 accepte jusqu'à 12Mo de mémoire (je n'ai pas pu vérifier personnellement mais vous en dirai plus en fin d'article).



Les résolutions d'écran

A-Max peut-être utilisé avec n'importe quel moniteur qui peut être connecté à l'*Amiga*. L'écran standard *Macintosh*, tel qu'il est utilisé par le *Plus*, le *SE* et le *Classic* a une résolution de 512 x 342 pixels. *A-Max* vous permet de choisir la taille d'écran que vous désirez pendant l'émulation allant de 512 x 342 à 672 x 542 (en mode pal overscan). *A-Max* vous permet également, indépendamment de la résolution *Mac*, de choisir le mode vidéo à utiliser par l'*Amiga*. En mode non-entrelacé, il y a la possibilité d'afficher l'écran *Mac* en deux parties non présentes simultanément à l'écran. L'*Amiga* effectue un "saut de page" lorsque l'on bouge la souris pour afficher la deuxième partie de l'écran. En mode entrelacé, on peut afficher soit un écran de 640 x 512 soit utiliser le mode overscan 672 x 542. Un désentrelaceur est fortement recommandé pour ces deux résolutions afin de se débarrasser du scintillement. Notons également qu'*A-Max* supporte le mode *"Productivity"* de l'*ECS* qui vous permet, si vous avez un *A3000* ou une ***Super Denise***, d'avoir un écran haute résolution *VGA*. Un simple écran *VGA* suffit et il n'est pas nécessaire d'acheter un désentrelaceur (*Productivity* est la configuration que j'utilise personnellement, l'image est excellente).

Les options d'impression



Pour ceux qui privilégient une solution peu onéreuse, *A-Max* comporte une émulation *Imagewriter* qui permet d'imprimer sur une imprimante compatible *Epson* pendant que le *Mac* pense qu'il envoie ses données vers une imprimante *Imagewriter*. La qualité obtenue n'est pas tout à fait aussi bonne que pour une *Imagewriter*, mais devrait suffire à ceux qui veulent imprimer des listings.

Une meilleure qualité peut être obtenue par diverses méthodes. Une *Laserwriter* peut être simplement connectée au port parallèle et activée en sélectionnant l'icône *"Imagewriter"* dans le ***Chooser*** du *Mac*. Il est cependant recommandé d'utiliser le driver *"laserwriter"* version 7.0 pour toute autre imprimante compatible postscript. La *NEC Silentwriter 2* par exemple, ne fonctionne que si ce driver est installé.

Une autre possibilité est de connecter le *Mac* (*A-Max*) à des imprimantes laser non-Postscript. *"Jetlink Express"*, le logiciel recommandé par *Readysoft* permet d'imprimer à partir d'*A-Max* sur diverses imprimantes laser ou matricielles. On obtient une qualité de 300 dpi sur des modèles comme *Laserjet*, *Deskjet*, *Inkjet*, *Bubblejet*, *Epson*, *NEC*, *Toshiba*, *Xerox* et autres. Il y a aussi *"Macprint"* ou *"Freedom of Press", de qualité comparable. On obtient cependant de meilleurs résultats avec Jet Link Express* pour la gestion des fontes *Adobe* de type 1 ou 2. Si vous avez l'intention d'utiliser plutôt des fontes incorporées à l'imprimante ou en cartouche, *MacPrint* est préférable.



La vitesse, les performances.

Plusieurs tests et benchmarks ont montré qu'A-Max, sur un *Amiga* non-accéléré de 7.14Mhz, tournait environ 14% plus vite qu'un *Mac Plus* (c'est bien la preuve qu'A-max n'est pas une émulation mais un portage de l'*OS Mac* sur *Amiga*). Cette performance correspond exactement à celle d'un *Mac SE*. Chaque carte accélératrice pour *Amiga* va sensiblement améliorer ces performances du côté A-Max. **A-Max reconnaît les processeurs 68020, 68030 et les coprocesseurs 68881, 68882**.

D'après *Readysoft*, toutes les cartes accélératrices sont compatibles avec *A-Max*. La seule difficulté à été rencontrée avec les premières versions du *Midget Racer* de *CSA*. Les versions commercialisées actuellement sont 100% compatibles.

Thomas Tombs (tombs@ee.rochester.edu)

LA NOUVEAUTE DE L'ETE 91

Grand Slam

LA CARTE MULTIMEDIA
« la plus pointue » pour les AMIGAS

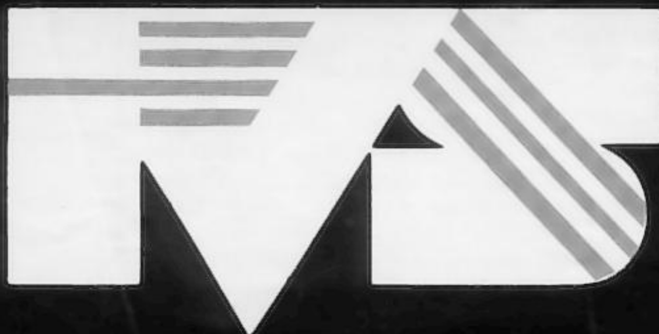
avec GRAND SLAM
donnez des ailes à votre AMIGA !

Le processeur «Trumpcard Pro Gate Array» (exclusivité IVS) permet d'atteindre avec un bus SCSI, un taux de transfert de plus de 1.9 Mo/sec (DPerf2).

Le contrôleur de mémoire «Memory Controller Gate Array» (exclusivité IVS) permet un arbitrage de la mémoire et garantit la consommation la plus faible possible... Moins de 0.9 amp avec 8 MO.

Extension de la mémoire (Fast RAM) 2, 4, 6 ou 8 MO par l'installation, hyper-simple, de barrettes SIMM.

Carte multi-couches afin d'assurer une meilleure sécurité d'emploi (élimination des parasites).



I.V.S. est importé et distrib

41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. :



AmigaNews



Ce questionnaire est proposé par ***AmigaNews*** en collaboration avec **CATS - Europe** (*Commodore Applications and Technical Support*, Frankfurt). Les réponses que vous fournirez seront utilisées par ***AmigaNews*** pour analyser comment mieux planifier le journal et par **Commodore** pour mieux connaître ses utilisateurs. Dans tous les cas les informations sont confidentielles.

A la fin de notre enquête (fin novembre) vos réponses seront mises dans un sac et un huissier tirera les noms des gagnants de notre "premier prix" (une carte Combo 22MHz de GVP ou un disque dur HD500 de GVP, selon la configuration du gagnant), et des dix abonnements (ou extensions d'abonnements) à AmigaNews.

1. Depuis combien de temps utilisez-vous un ordinateur ?

- Moins d'un an [ ]
- 1-2 ans [ ]
- 3-5 ans [ ]
- 6-8 ans [ ]
- Plus de 8 ans[ ]

2. Combien d'heures par semaine passez-vous sur votre ordinateur chez vous et au travail?
Combien d'heures par semaine les autres membres de votre famille passent-ils sur votre ordinateur?

- Vous même ... heures par semaine à la maison
  ... heures par semaine au travail
- Les autres ... heures par semaine sur mon ordinateur

3. Quel type d'ordinateur possédez-vous ?
Quel type d'ordinateur utilisez-vous chez vous et sur votre lieu de travail?

	Chez vous	Au travail		chez vous	au travail
Amiga 500	[●]	[ ]	PC ou AT compatible	[ ]	[ ]
Amiga 1000	[ ]	[ ]	Atari ST520	[ ]	[ ]
Amiga 2000	[ ]	[ ]	Atari ST1040	[ ]	[ ]
Amiga 2500	[ ]	[ ]	Autre (Précisez)		
Amiga 3000	[ ]	[ ]	....	[ ]	[ ]
Macintosh	[ ]	[ ]	....	[ ]	[ ]
Commodore 64	[ ]	[ ]			

4. Le(s)quel(s) des périphériques suivants possédez-vous?
Veuillez indiquer la marque.

		Marque et modèle			Marque et modèle
Moniteur Monochrome	[ ]	....	Sidecar	[ ]	....
Moniteur couleur standard	[●]	....	Autre carte "compatible XT/AT"	[ ]	....
Moniteur VGA	[ ]	....	Autre émulateur (Mac, Atari..)	[ ]	....
Moniteur multisync	[ ]	....	Carte accélératrice 68000	[ ]	....
Téléviseur en moniteur	[ ]	....	Carte accélératrice 68020	[ ]	....
Désentrelaceur	[ ]	....	Carte accélératrice 68030	[ ]	....
Lecteur Externe 3 1/2"	[●]	....	Carte accélératrice 68040	[ ]	....
Lecteur Externe 5 1/4"	[ ]	....	Interface Midi	[ ]	....
Disque dur interne	[ ]	....	Digitaliseur son	[ ]	....
Disque dur externe	[ ]	....	Synthétiseur	[ ]	....
Disque dur amovible	[ ]	....	Digitaliseur vidéo	[ ]	....
Lecteur de CD Rom ou CDTV	[ ]	....	GenLock	[ ]	....
Carte A590 ou équivalent (A500)	[ ]	....	Frame Grabber	[ ]	....
Autre extension mémoire (A500)	[ ]	....	Carte graphique	[ ]	....
Carte mémoire (A2000)	[ ]	....	Carte réseau	[ ]	....
Imprimante matricielle 9 aig.	[ ]	....	Carte multi-fonctions	[ ]	....
Imprimante matricielle 24 aig.	[ ]	....	Tablette graphique	[ ]	....
Imprimante à jet d'encre	[ ]	....	Modem	[ ]	....
Imprimante couleur	[ ]	....	Joystick	[ ]	....
Imprimante laser	[ ]	....	Autres (Précisez)		
Imprimante laser Postscript	[ ]	....	....	[ ]	....
Carte passerelle XT	[ ]	....	....	[ ]	....
Carte passerelle AT	[ ]	....			

4a Capacité de votre disque dur et mémoire:

Disque dur jusqu'à: 20 Mo [ ], 40Mo [ ], 80Mo [ ], 100Mo [ ], 200Mo [ ], plus de 200Mo[. . . . Mo]

Mémoire totale de votre système jusqu'à:

512k [ ], 1Mo [ ], 2Mo [ ], 3Mo [ ], 4Mo [ ], 5Mo [ ], plus de 5Mo [. . . . Mo]

5. Par quel créneaux avez-vous acheté votre ordinateur?
Etes-vous satisfait du service après-vente?

	Très Satisfait	Insatisfait	Satisfait	Ne le fera plus
[ ] Par correspondance	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ] Magasin informatique	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ] Grande surface	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ] Direct du fabricant	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ] Autres (Précisez)				
. . . .	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
. . . .	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

6. Quel est le coût total du matériel informatique que vous possèdez?

Moins de 3000F [ ] 5000F a 8000F [ ] 15000 a 20000F [ ] 3001F a 4000F [ ] 8000 a 10000F [ ]
20000 a 25000F [ ] 4001F a 5000F [ ] 10000 a 15000F [ ] Plus de 25000F [ ]

VOUS ET VOTRE ORDINATEUR

7. Indiquez le premier, le second, le troisième et le quatrième usage que vous faites de votre Amiga
(une seule réponse pour chaque colonne)

	Premier	Second	Troisème	Quatrième
Jeux	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Création graphique 2D	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Création graphique 3D	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Animation	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Business graphique	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Vidéo personnelle	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Vidéo professionnelle	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Musique	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Education	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Traitement de texte	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
PAO	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Gestion de données	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Gestion familiale	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Comptabilité	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Télécommunications	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Developpement matériel	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Developpement logiciel	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Autres (Précisez)	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
. . . .	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
. . . .	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

8. Décrivez ci-dessous le type de logiciel que vous aimeriez voir se développer pour Amiga.

. . . .
. . . .

9. Choisissez le terme qui vous définit le mieux en tant que programmeur.

Débutant [ ] Intermédiaire [ ] Avancé [ ] Pas programmeur [ ]

10. Dans quels langages avez-vous écrit des programmes ces derniers 24 mois?

Assembleur [ ] Basic [ ] C [ ] Autres (Précisez) . . . . [ ]
. . . . [ ]

11. Projetez-vous d'acheter un nouvel ordinateur dans les 12 prochains mois?

Oui [ ] Non [ ]

11a. Si oui, quel modèle seriez vous le plus amené à acheter?

Amiga 500 [ ]
Amiga 500 Plus [ ]
Amiga 2000 [ ]
Amiga 3000 [ ]
Amiga 3000Tower [ ]
Mac [ ]
Compatible [ ]
Commodore 64 [ ]
Commodore 128 [ ]
Autres (Précisez)
. . . . [ ]

12. Avez-vous l'intention d'acheter un nouveau périphérique dans les 12 prochains mois?

Oui [ ] Non [ ]

12a. Si oui, quels sont les périphériques que vous projetez d'acheter dans les 12 prochains mois? Approximativement, combien dépenseriez-vous pour chaque type de périphérique? Quelle marque préfèreriez-vous acheter?

DESIGNATION		PRIX	MARQUE	DESIGNATION		PRIX	MARQUE
Moniteur Monochrome	[ ]	.....F	....	Sidecar	[ ]	.....F	....
Moniteur couleur standard	[ ]	.....F	....	Autre carte "compatible XT/AT"	[ ]	.....F	....
Moniteur VGA	[ ]	.....F	....	Autre émulateur (Mac, Atari..)	[ ]	.....F	....
Moniteur multisync	[ ]	.....F	....	Carte accélératrice 68000	[ ]	.....F	....
Téléviseur en moniteur	[ ]	.....F	....	Carte accélératrice 68020	[ ]	.....F	....
Désentrelaceur	[ ]	.....F	....	Carte accélératrice 68030	[ ]	.....F	....
Lecteur Externe 3 1/2"	[ ]	.....F	....	Carte accélératrice 68040	[ ]	.....F	....
Lecteur Externe 5 1/4"	[ ]	.....F	....	Interface Midi	[ ]	.....F	....
Disque dur interne	[ ]	.....F	....	Digitaliseur son	[ ]	.....F	....
Disque dur externe	[ ]	.....F	....	Synthétiseur	[ ]	.....F	....
Disque dur amovible	[ ]	.....F	....	Digitaliseur vidéo	[ ]	.....F	....
Lecteur de CD Rom ou CDTV	[ ]	.....F	....	GenLock	[ ]	.....F	....
Carte A590 ou équivalent (A500)	[ ]	.....F	....	Frame Grabber	[ ]	.....F	....
Autre extension mémoire (A500)	[ ]	.....F	....	Carte graphique	[ ]	.....F	....
Carte mémoire (A2000)	[ ]	.....F	....	Carte réseau	[ ]	.....F	....
Imprimante matricielle 8 aig.	[ ]	.....F	....	Carte multi-fonctions	[ ]	.....F	....
Imprimante matricielle 24 aig.	[ ]	.....F	....	Tablette graphique	[ ]	.....F	....
Imprimante à jet d'encre	[ ]	.....F	....	Modem	[ ]	.....F	....
Imprimante couleur	[ ]	.....F	....	Joystick	[ ]	.....F	....
Imprimante laser	[ ]	.....F	....	Autres (Précisez)			
Imprimante laser Postscript	[ ]	.....F	....	....	[ ]	.....F	....
Carte passerelle XT	[ ]	.....F	....	....	[ ]	.....F	....
Carte passerelle AT	[ ]	.....F	....				

13. Projetez-vous d'acheter un logiciel dans les 12 prochains mois?

Oui [ ]   Non [ ]

13a. Si oui, quel type de logiciel préfereriez- vous?

ACHATS DANS LES 12 PROCHAINS MOIS		PRIX	LOGICIEL	ACHATS DANS LES 12 PROCHAINS MOIS		PRIX	LOGICIEL
Animation	[ ]	.....F	....	Présentation graphique	[ ]	.....F	....
Dessin 2D	[ ]	.....F	....	Musique	[ ]	.....F	....
Dessin 3D	[ ]	.....F	....	Langages	[ ]	.....F	....
Dessin tech. (CAO)	[ ]	.....F	....	Outils de programmation	[ ]	.....F	....
Traitement de texte	[ ]	.....F	....	Utilitaires disque dur	[ ]	.....F	....
Tableur	[ ]	.....F	....	Domaine Public	[ ]	.....F	....
Base de données	[ ]	.....F	....	Minitel	[ ]	.....F	....
Mise en page (PAO)	[ ]	.....F	....	Télécommunications	[ ]	.....F	....
Education	[ ]	.....F	....	Jeux	[ ]	.....F	....
Vidéo personnelle	[ ]	.....F	....	Autres (Précisez)			
Vidéo pro	[ ]	.....F	....	....	[ ]	.....F	....

14. Quelles sont les sources d'informations les plus efficaces pour vous lorsque vous achetez le matériel informatique et les logiciels?

Pub dans les journaux	[ ]	Recommandations (d'amis/associés)	[ ]
Articles dans les journaux	[ ]	Expositions	[ ]
Magasin local d'informatique	[ ]	Autres (Spécifiez)	....
Littérature du fabricant	[ ]		

VOTRE JOURNAL AMIGANEWS.

15. Combien d'AmigaNews avez-vous lu au cours des 12 dernières parutions? (entourez le nombre correspondant).

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 Aucun des 12 derniers [ ]
Nouveau lecteur [ ]

16. Combien de votre temps avez-vous consacré à lire ou à jeter un coup d'oeil dans le dernier numéro d'AmigaNews?

Moins de 30 mm	[ ]	3 heures à 4 heures	[ ]	Jamais fini un numéro	[ ]
1 heure à 2 heures	[ ]	4 heures à 5 heures	[ ]		
2 heures à 3 heures	[ ]	5 heures et plus	[ ]		

17. A l'exception de vous même, combien d'adultes (18 ans et plus) chez vous lisent ou regardent votre AmigaNews? Combien de personnes de l'extérieur de chez vous lisent ou regardent votre AmigaNews?

Adultes chez vous [ ]   Adultes extérieur [ ]

18. Comment jugez-vous dans l'ensemble le journal AmigaNews?

Excellent [ ] Honnête [ ] Bon [ ] Pauvre [ ]

19. Quelles sont les sections que vous lisez?

Tout	[ ]	Dessin 2D/3D)	[ ]	Tests Domaine Public	[ ]
Page Edito	[ ]	Bureautique et productivité	[ ]	Les pages Hermès Diffusion	[ ]
Les pages "News"	[ ]	Les articles de fond	[ ]	Jeux	[ ]
Les reportages d'expos	[ ]	Les trucs/montages	[ ]	Le courrier	[ ]
Les tests	[ ]	Le Coin C	[ ]	Les petites annonces	[ ]
Vidéo	[ ]	L'Assembleur	[ ]	La publicité	[ ]
Son et musique	[ ]	Le Basic	[ ]		

20. Notez les thèmes que vous aimeriez voir augmenter (+) et diminuer (-) dans les futurs numéros d'AmigaNews?

	AUGMENTER	DIMINUER		AUGMENTER	DIMINUER
News de nouveaux produits	[ ]	[ ]	Programmation		
Tests de matériel	[ ]	[ ]	AmigaBasic	[ ]	[ ]
Tests de logiciels	[ ]	[ ]	AmosBasic	[ ]	[ ]
Tests comparatifs	[ ]	[ ]	GFA Basic	[ ]	[ ]
Graphisme 2D, 3D, Animation	[ ]	[ ]	Assembleur	[ ]	[ ]
Vidéo amateur	[ ]	[ ]	C	[ ]	[ ]
Vidéo pro	[ ]	[ ]	Autre [. . . . .]	[ ]	[ ]
Multimedia	[ ]	[ ]	Programmation pour débutants	[ ]	[ ]
Musique et son	[ ]	[ ]	Programmation avancée	[ ]	[ ]
Education	[ ]	[ ]	Conseils et tuyaux	[ ]	[ ]
Bureautique, productivité	[ ]	[ ]	Interviews personnalités	[ ]	[ ]
PAO	[ ]	[ ]	Télécommunications, minitel	[ ]	[ ]
Tests Domaine Public	[ ]	[ ]	Autres (Précisez)	. . . .	

21. Pour chaque magazine dans la liste ci-dessous, indiquez ceux auxquels vous êtes abonnés, et ceux que vous lisez régulièrement sans être abonnés?

	ABONNE	NON ABONNE MAIS LU REGULIEREMENT		ABONNE	NON ABONNE MAIS LU REGULIEREMENT
AmigaNews	[ ]	[ ]	Amiga World	[ ]	[ ]
Amiga Revue	[ ]	[ ]	Amazing Computing	[ ]	[ ]
STMag	[ ]	[ ]	Journaux Mac	[ ]	[ ]
Amiga Computing	[ ]	[ ]	Journaux MSDOS (s)	[ ]	[ ]
Amiga User International	[ ]	[ ]	Autres	[ ]	[ ]
Amiga Format	[ ]	[ ]			

22. Avez vous déjà acheté un (des) produit(s) suite à une publicité parue dans AmigaNews?

Oui [ ] Non [ ]

22a. Si oui, quel(s) produit(s)? . . . .

POUR UTILISATION STATISTIQUE UNIQUEMENT:

23. Etes vous ...? Homme [ ] Femme [ ] Marié [ ] Célibataire [ ] Veuf(ve) Divorcé [ ]

Votre âge: Moins de 18 ans [ ] 18-24 [ ] 25-34 [ ] 35-49 [ ] 50-64 [ ] 65 et plus [ ]

24. Indiquez le niveau d'études que vous avez ou celui que vous êtes en train d'achever?

Niveau atteint . . . . Diplôme obtenu . . . .

25. Indiquez votre profession.

Musicien	[ ]	Lycéen	[ ]	Comptable	[ ]
Artiste graphisme	[ ]	Etudiant	[ ]	Notaire/Huissier	[ ]
Producteur vidéo	[ ]	PDG/gérant	[ ]	Commerciaux	[ ]
Chercheur	[ ]	Analyste/Programmeur	[ ]	Expert-Conseiller	[ ]
Employé	[ ]	Profession libérale	[ ]	Professeur/Enseignant	[ ]
		Ingénieur/Scientifique	[ ]	Autre.	

26. Quel est approximativement votre revenu annuel?

Moins de 50000F [ ] 50000 à 100000F [ ] 100000 à 150000F [ ] Plus de 150000F [ ]

FACULTATIF: si vous voulez participer au tirage écrivez ici votre nom et votre adresse:

Nom: . . . . Adresse: . . . .

Questionnaire à retourner à: **Questionnaire AmigaNews, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**



GRAND SLAM est livrée avec carte, équerres, câbles, programme de formatage (TCUTILS 2.0), utilitaire de configuration de réseau, et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRAND SLAM 500 est également disponible pour les possesseurs d'Amiga 500.

Bus+

ué en France par **BUS PLUS**
(1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82



de l'université de *Rochester* a fait des tests de performance sur *A-Max* II tournant sur un *A3000/25-50* et les a comparés aux résultats obtenus avec le même programme de tests sur des *Macintosh*. Les tests ont été effectués avec le programme ***"Speedometer 2.5"***.

Note: Les valeurs entre parenthèses (c'est Alain Bourgery qui va être content) indiquent que la FPU (Floating Point Unit) n'a pas été utilisée. Les valeurs supérieures indiquent de meilleures performances, excepté pour les tests Sieve et Savage.

● Si vous désirez imprimer avec A-Max, vous n'aurez pas de bons résultats si vous n'utilisez pas la dernière version en date (du 13 Mars 1991) d'*A-Max II*.

● Si vous possédez un *A3000* avec plus de 8 Mo de *RAM*, vous aurez besoin de la version la plus récente pour éviter des problèmes de mémoire.

● Certains logiciels tournent sur un Mac Plus mais pas sur un *Mac 512E*

● Le son, considéré par certains comme un luxe inutile, n'est émulé que par *A-Max* utilisera au plus 8 Mo de RAM 32 bits pour la mémoire système Mac, 192K de *RAM* 32 bit pour le code *A-Max*, 128K de chip RAM pour les besoins de A-Max et approximativement 3,5 Mo de RAM 32 bits pour le *RAM-disk*. Ces valeurs ne sont possibles qu'en mode *MMU*.

● Un autre problème écarté avec la version 2.06 est un bug qui altérait l'impression avec les imprimantes *LaserJet*, *DeskJet*, *InkJet* ou *BubbleJet* quand on utilisait des gestionnaires d'imprimantes alternatifs à ceux du système *Mac*.

● Jusqu'à la version 2.06, *A-Max II* nécessitait que les partitions disque dur qui lui étaient dédiées portent le nom **"A-Max"**. Dorénavant, pour respecter les recommandations de Commodore, le nom de la partition peut être ***AX0***, ***AX1***, etc... Notons que l'on peut laisser le nom *"AMAX"* à sa partition, si on le désire.

	A3000/25/50	MacIIci	MacIIcx	MAC+
KWhetstones/sec.	882.4(39.4)	-	588.2(60.3)	(7.37)
Dhrystones/sec.	2871(2717)	-	3736(3816)	(768.8)
Sieve (sec.)	3.70(3.83)	-	6.00(5.98)	(40.03)
Savage Cum. Error	7.988e-10	-	7.988e-10	(2.297e-11)
	(2.297e-11)	-	(2.297e-11)	-
Savage Time (sec.)	8.52(71.43)	-	11.13(40.27)	(385.4)
Savage Iterations	25000(5000)	-	25000(5000)	(5000)
CPU tes	(6.40)	(5.15)	(4.25)	(.87)
Math test	95.27(5.24)	(9.79)	95.27(7.82)	(1.02)
Hard disk test	2.69	3.42	2.95	-
Performance rating	(5.42)	(5.73)	(4.96)	-

Reconnaître les versions A-Max

Juste après le démarrage, quand le *Mac* boote et nous montre son plus beau sourire, il y a une fenêtre de texte en haut de l'écran avec le copyright *Readysoft*. Dans cette fenêtre est aussi indiqué le numéro de version d'*A-Max*.

Readysoft aux USA:
30 Wertheim Court, Unit 2
Richmond Hill, Ontario
Canada L4B 1B9
Tel: (416) 731 4175
Fax: (416) 764 8867



A-Max et A-Max II

Les différences entre *A-Max* (la première version, commercialisée en 1989) et *A-Max II* (l'update de A-Max, commercialisé en Autommne 1990) résident exclusivement dans le logiciel lui-même (le hardware n'ayant pas été modifié) et les améliorations sont remarquables. *A-Max* émulait un *Mac 512E* alors qu'*A-Max II* émule un *Mac Plus*. *A-Max II* permet l'utilisation de disques durs, émule le son du *Mac*, offre plus de possibilités de configurer la mémoire et la dernière version en date. La 2.06 corrige les bugs durant l'impression. L'autre différence importante est qu'A-*Max* utilisait les *ROMs 64K* alors qu'*A-Max II* nécessite des *ROMs 128K*. Ceci n'est qu'un changement au niveau soft, la même cartouche est toujours utilisée. En outre, *A-Max II* est 100% compatible *A3000* et *Workbench 2.0*.

Pourquoi acheter A-Max II si vous avez déjà A-Max ?

● Si vous possédez un disque dur, c'est la raison principale.

● *A-Max II*. *A-Max* n'émulait que le "bip" du *Mac*.

Ceci sont les raisons principales. Il y a d'autres bugs moins significatifs (mais peut-être importants pour vous) qui ont été corrigés d'une version à l'autre. Le prix de la mise à niveau en vaut la peine.

Quels problèmes ont été corrigés avec la version 2.06 d'A-Max II?

Cette nouvelle version a été longuement attendue et corrige au moins deux bugs importants, certaines mésententes avec AmigaDos, notamment au sujet de la mémoire et d'autres bugs moins significatifs.

D'après le fichier *"Readme"* sur la disquette, les améliorations suivantes ont été apportées:

● Pour les Amigas avec plus de 8 Mo de Ram:

● La version 2.06 fonctionne correctement avec des gros *A3000*. La mémoire système Mac maximale est de 8 Mo; le plus gros volume adressable par *A-Max* est de 12 Mo. Si par exemple vous possédez un *A3000* avec 16 Mo de Ram 32 bits, *A-*

Guillemot a cessé de distribuer *A-Max* en France. Il n'y a pour le moment aucun distributeur pour ce produit chez nous.

Le distributeur auquel vous pouvez vous adresser est en Grande Bretagne (vive l'Europe et bonjour à France Télécom):

Entertainment International
4 Stannetts Laindon North Trade Center
Basildon SX SS156DJ
Tel: 19 44 268 54 11 26

Au cas où vous auriez une question sur *A-Max* qui n'a pas été traitée ici (tout est possible), n'hésitez pas à m'écrire au journal, je me ferai un plaisir de vous répondre.

Mille mercis à *Kurt Tappe* pour m'avoir autorisé l'utilisation de son fichier *"FAAQL 2"* posté sur *USENET*.

Léon Guilbirds



LIVRES

En ces temps de vacances ou de rentrée scolaire , il se trouve de nombreuses personnes qui aiment user leurs petits yeux (fatigués) sur divers signes cabalistiques et autres hiéroglyphes formant ce qu'on appelle communément des livres. Je n'échappe pas à la règle .

Voici pour vous une petite sélection de lectures toutes passionnantes:

Le piratage Informatique

(De J.P.Lovinfosse, éditions Marabout)

Ce livre ne vaut pas un sou pour vous si vous désirez connaître *"l'ABCD du petit pirate"*. Par contre pour une mise au point assez objective de la situation d'aujourd'hui (toutes machines confon dues) au sujet du piratage informatique ce livre vous plaira. L'auteur a voulu rencontrer des pirates, des associations pour la protection des programmes, des piratés etc... et confronter les points de vue. Pour chaque cas il tente de placer le lecteur dans la peau des uns et des autres. Le tout est arrosé d'anecdotes qui souvent ne manquent pas d'intérêt. Il n'y a donc pas de position tranchée de la part de l'auteur qui ne sera pas "contre" ou "pour" le piratage durant tout l'exposé du livre. Il me semble intéressant de signaler que notre *Amiga* préféré n'est pas oublié et qu'il est parfois question de groupes sévissant (ou n'existant plus) sur notre machine: *Quartex*, *Paranoimia*... J'ai bien aimé la lecture de ce livre car personne ne sort vraiment vainqueur du débat. Il est vrai que le problème n'est pas simple et comme le dit l'auteur: "Tout utilisateur un rien curieux est un pirate qui s'ignore"... A lire.

Dans le Torrent des siècles

(De Clifford D Simak, Collection "J'ai LU")

Les qualificatifs me manquent pour décrire ce splendide livre de science fiction, même s'il faut bien avouer que l'auteur est loin d'être le premier venu. Il situe l'action sur terre quelque part dans le *Wisconsin (USA)* du futur. Il s'agit des péripéties d'un "explorateur agent secret" qui revient sur terre quelques 20 ans après en avoir décollé. Les experts terriens concluront au vue des dégâts qui ont été occasionnés au vaisseau spatial qu'*Asher Sutton* (l'explorateur) doit être mort. De plus aucun moyen de locomotion connu n'a pu être employé pour propulser le navire. Or *Asher* est bien vivant et son navire également. De mystérieuses personnes l'attentent depuis 20 ans qui savaient qu'il allait être de retour... Il en découle une passionnante aventure où *Asher Sutton* sera manipulé par le "futur de l'humanité". Il devra même pour sauver son devenir rencontrer des milliers d'années en arrière dans le passé un de ses descendants... Merveilleux de bout en bout avec à la clé nombre de rebondissements.

"La patrouille du temps"

Paul Anderson, Collection: "J'ai LU"

Oui, pour jouer les patrouilleurs du temps il faut s'accrocher! (*pa'trouille!*) Tout au long d'une période de plusieurs milliers d'années des *"bureaux de recrutement"* embauchent des *"messieurs tout le monde"* pour devenir à leur grand étonnement des personnes d'exceptions: des policiers du temps! Après formation ils reçoivent pour mission de préserver l'avenir en évitant tout conflit avec l'*Histoire* comme elle devrait se dérouler. En effet dans une période très avancée de l'avenir, des *"humains marchands"* effectuent des sauts temporels dans le passé pour réaliser de bonnes affaires d'antiquités. C'est aux patrouilleurs de vérifier qu'aucune des actions des marchands et éventuellement d'autres visiteurs ne vient perturber le passé c'est à dire l'avenir de toute l'humanité... Et que se passerait-il si un des patrouilleurs décidait d'empêcher la mort de quelqu'un qu'il aurait connu dans SON passé?... Ayez le plaisir de lire la suite...

L'indispensable pour communiquer avec son micro-ordinateur

(éditions Marabout)

Ce livre écrit en étroite collaboration avec *France TELECOM* nous transporte (c'est le cas de le dire) dans le monde des communications. Même si avec près de 400 pages il aborde beaucoup de sujets, il me semble plus axé sur "le côté pratique" des communications plutôt qu'à la théorie qu'on pourrait y attacher. C'est donc moins un livre scolaire qu'un guide. Par exemple si vous désirez en connaître plus sur le matériel et les types de modems que l'on peut utiliser, sur les prix des communications (très très important de se renseigner AVANT de recevoir la facture) et les réseaux employés tant en *France* (***Numéris***, ***Transpac***, ***Atlas400***, ...) que dans une moindre mesure à l'étranger (*Afrique du Sud* réseau ***Saponet*** code ***DNIC 6550***...) le livre vous renseignera pleine ment. Pour ceux parmi vous (et j'en fait partie) qui ont apprécié les quelques articles écrits par *Cédric Beust* dans votre ANGV (AmigaNews grande vitesse) au sujet des réseaux vous pourrez sans doute trouver à la lecture du livre les renseignements qui s'inscrivent en pleine continuité. Une grande part du bouquin traite également du minitel et de ses services. Souvent il est expliqué ce qu'apporte en plus le raccord du micro couplé au modem ou au minitel. Bref un bon petit guide pratique pas (trop) technique et pas trop cher vu le nombre de pages.

Futurs à gogos

(Science fiction, édition Press Pocket)

Attention ce livre (un inédit) se présente sous l'intitulé *"Isaac Asimov présente"* MAIS n'est pas écrit par le maître de la science fiction *Asimov*. Evidemment si je vous en parle c'est qu'il s'agit quand même d'un livre qui vaut vraiment le détour. Bref, comme dirait *Pépin*, il s'agit d'une série de 7 nouvelles qui s'étalent sur quelques 220 pages. J'ai particulièrement apprécié l'histoire répondant au nom de *"Dinosaures"* par *Walter Jon W.* L'auteur raconte la démarche d'un *"diplo mate représentant l'humanité"* (qui se dit très très civilisée) et qui tentera de négocier avec un peuple (qu'on dit très primitif) un accord de paix. En fait au cours du récit on se rendra compte (du moins je l'espère) que la plus civilisée des deux parties n'est pas celle que l'on pense de prime abord... Les navires spatiaux de 60 kilomètres de long finiront par exterminer, sans aucun remords, le peuple rebelle ne comprenant toujours pas pourquoi ce peuple avait traité le diplomate de *"représentant d'une civilisation barbare"*...

La Compression des données

Auteur: G.Held (éditions Masson)

Je dois d'abord avouer que ce livre n'est pas très récent. Cependant, c'est pour ma part l'**unique** livre en *Français* que j'ai pu dénicher sur la question. La compression de données est abordée de manière théorique. Il n'y a pas de programme de démonstration ni d'algo. Dans un sens c'est un avantage car pour **"L'"**unique livre traitant du sujet il serait dommage pour les *Amigaïstes* qu'il soit traité en *Algol* tournant sur un mini d'une ancienne génération... Les ouvrages de généralisa tion ont donc du bon de temps en temps! Pour rester correct il y a quand même un programme du nom de *Data Analysis Program* , "gros mot" signifiant qu'il s'agit d'un programme d'analyse de données en vue de déterminer quelle serait la méthode la plus adéquate pour compresser le fichier qui est analysé. Ce programme écrit en ***Fortran*** (.?!.) permet de calculer, entre autres, l'entropie qui, si vous avez eu l'occasion de lire un des articles que j'ai écrits à ce sujet dans votre ANGV, est, comme donc tout le monde l'avait noté, le facteur qui permet de déterminer le gain lors d'une compression Huffmanique. Le livre ne reprend pas toutes les méthodes de compression mais vous pourrez y trouver: le codage statistique (c'est à dire *Huffman*), la méthode de suppression des répétitions *(IFF)*, la suppression des blancs (méthode utilisée par les ordinateurs *IBM* de la première génération), des notions de théories de l'information...

Si vous êtes comme moi-même un amateur de théories de compression de données, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance pour dénicher CE livre... (j'ai trouvé mon exemplaire à la *FNAC*)

Xavier Leclercq

VERSION junior & V 2.0 VOLUMM



*Il y a quelques temps déjà, j'avais eu l'honneur de tester la version 1.3 de **Volumm-4D** (AmigaNews n°35 de mai 1991). Comme toutes les bonnes choses ont une suite, j'ai eu une nouvelle fois l'honneur de tester la **Version 2.0**, toute nouvelle et toute neuve. Et comme on n'arrête pas le progrès, je me suis attelé à la **Version Junior**, vous savez la petite dans un boîtier de cassette vidéo.*

Et c'est bien de deux versions qu'il s'agit, tout à fait divergentes dans l'esprit et les possibilités. Leur positionnement produit est très différent. Le prix de l'une, plus de 2000 francs français (je ne sais pas en francs belges), et celui de l'autre, moins de 500, marquent déjà le pas. En effet, cet écart rend le choix impossible. Ou on a les moyens de prendre la luxueuse, ou, après quelques sacrifices difficiles et méritoires, on s'offre la petite. De plus, côté utilisation, de l'avis même de ses auteurs, Bernard Aube et Bertrand Letourmy (non c'est l'inverse, Bertrand avec Aube, et Bernard avec Letourmy), les deux logiciels ne s'adressent pas du tout, mais alors pas du tout à la même tranche d'utilisateurs. Pour la version senior, seuls les professionnels équipés professionnellement y ont réellement accès. Pour les autres, les petits, les besogneux, le cadet de la famille suffit. On peut même dire d'ailleurs, qu'il est le seul à l'heure actuelle utilisable sur un Amiga 500 avec au moins 512 ko d'extension mémoire. Il y a un minimum à respecter, même en junior. La senior quant à elle ne se sent bien qu'avec 4 mégas au moins (minimum syndical fixé arbitrairement et sans aucune consultation), et un turbo dans le ventre de la machine (genre moteur V32 injection 680X0). Pourquoi vous dire tout cela, tout simplement parce que au propre comme au figuré, ces deux programmes s'adressent à deux ordinateurs différents.

Soixante-huitard sur le tas...

J'ai donc fixé arbitrairement, et de façon toute subjective, les rôles de chacune des versions. Pour l'Amiga 500, Volumm Junior est la nouveauté. D'ailleurs, parler de nouveauté est un peu présomptueux : En effet, cette version est la copie, bridée, de la version 1.3. Pour arriver à un prix public aussi faible, Volumm s'est vu priver de quelques unes de ses fonctions. Cette privation se situe surtout, et uniquement, au niveau du Mapping d'image. Il n'est plus possible d'enrober sphère, plan, cube, d'une image IFF. De plus, dans le module V2, il n'est plus possible de sauvegarder vos oeuvres en format 24 bits. Pour le reste, toutes les fonctions de la version 1.3 sont présentes. Pas de surprise sur ce point, à part le fait que tout est opérationnel. On peut alors dire qu'il s'agit d'une version 1.3 bridée, arrivée à maturité. Les lenteurs d'affichage sont l'apanage, mais un Amiga 500 n'a qu'un pauvre petit 68000.

Que dire de plus sur ce point? Rien, sinon qu'il faut avoir beaucoup de temps pour modeler. Mais personne ne fait mieux. Aucun bug n'est à constater. Seule la constance de mauvais rafraîchissement de la barre de menu, rappelle insidieusement les errements de jeunesse de la version 1.3. Ici plus de clef de protection. Un code vous est demandé. Le manuel est là pour vous aider. J'ai pu constater qu'après avoir laissé la clef de la version senior, junior la détecte et demande son insertion. Compliqué? Non, car junior envoie un message disant qu'il attend l'insertion de la clef, alors que celle-ci est déjà insérée. Un petit bug sans intérêt, car ou on a la version junior, ou on a la version 2. C'est pour l'anecdote, et aussi pour dire que junior c'est la version 1.3 à laquelle on a retiré l'utilisation de certaines possibilités. Donc pas de surprise. Pour le reste c'est vraiment une version normale.

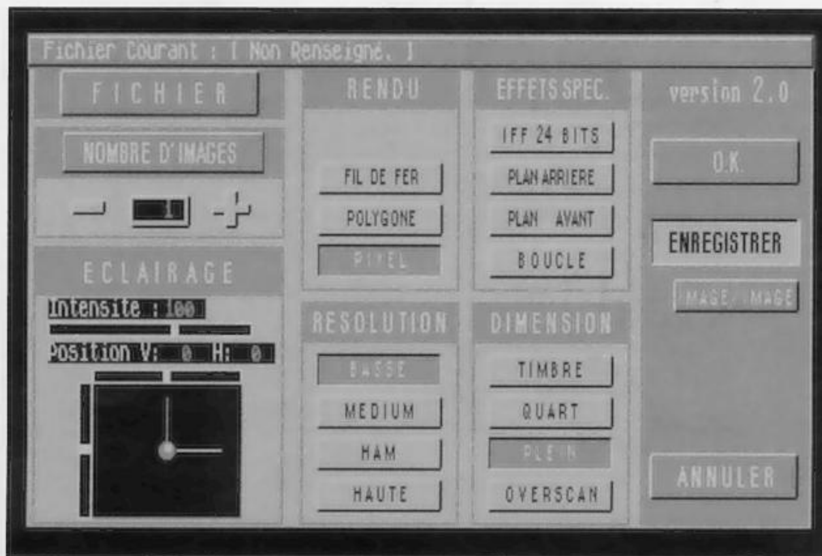
Le package a également changé. Deux disquettes sont enfermées dans une boite au format cassette-vidéo (mon frère Loïc a cru qu'il s'agissait d'un film de science-fiction, et il a vainement tenté d'insérer les disquettes dans le magnétoscope familial!). Le manuel est un petit livret, pratique et identique dans le fond à celui de la version 1.3. Il a été refait pour répondre aux nouvelles fonctions de la version junior. Ont disparu de ces pages les mappings et les infos sur le 24 bits. Le reste reprend les mêmes fonctions, et la même logique de senior.

D'une façon générale, la petite version m'a séduit. Séduit, car elle est à un petit prix, et de ce fait, elle est un outil accessible pour la majeure partie des amigaïstes. Elle devient réellement un complément idéal de Sculpt 1.2.3.4-D. Elle permet des rendus sympathiques, sans prétention certes, mais "coooool". Son petit volume, rend Volumm Junior utilisable, évidemment tant qu'on ne lui demande pas de modéliser le château de Versailles, ou des oies "lorenziennes".

A l'ouest bien du nouveau....

Pour mener à bien ma mission, il me fallait soulever quelques montagnes. L'aventurier moderne n'a plus besoin d'aller se geler les orteils au sommet du K2. L'équipement n'était pas à la hauteur. Je n'avais en ma possession que ficelle et clou. Que faire alors ?

Dans un de ces grands moments, la



lumière divine à la Mac Gyver, posa sur moi un rayon. Un grand moment de solitude passée, la sueur perlant sur mon front, je m'attelais courageusement, et sans scrupules à l'ascension de ce volumm binaire, avec l'idée que tout a une fin, surtout les meilleures choses. Passant outre les gurus, combattant le stress de l'attente des rafraichissements d'image, mettant régulièrement de côté mes oeuvres exotiques, m'aidant de matériels mercenaires mis à ma disposition, j'arrivais au terme de mon exploration. J'oubliai volontairement mon 68000, et je vis intensément la vitesse subliminale du 68030 et autres consorts. A cette vitesse d'exécution, Volumm semblait voler, glisser, s'éclater. Ce qui était gros et lourd, devenait maniable, déformable, déplaçable. L'écran s'animait sous la souris, et les formes virevoltaient.

Ce qui était évident, et ce qui avait changé, c'était la précision. Volumm, à qui on aurait pu reprocher une approximation hasardeuse de la modélisation, a trouvé la route des mesures. Le principe de l'amélioration se situe à deux stades.

D'abord par l'inclusion à plusieurs niveaux de requesters et d'entrées manuelles à l'aide du curseur, qui peuvent régler les différents éléments de modélisation qui réclament précisions. Par exemple, dans le cadre de primitives, hauteur et largeur de maillage sont ajustables à souhait. Le maillage, comme on a pu le préciser en d'autres temps, sert à fixer le nombre de polygones composant une forme. Un plan-primitif garde sa longueur et sa hauteur, mais sa composition de plan peut enfin varier avec précision : En effet on peut rentrer (sans décimales, cela n'a pas de sens) la valeur de maillage. On peut déplacer l'ascenseur, auquel est attaché un compteur donnant la valeur exacte. Donc un maximum de convivialité pour ce choix.

Le deuxième point de précision peut être relevé au niveau des déplacements et rotations : Des requesters permettent de déplacer numériquement, et de "rotationner" au degré près. Cela a l'air d'être tout bête à dire, mais ces options rendent des plus conviviale la modélisation.

Le deuxième grand progrés en matière de précision est que les coordonnées des points apparaissent quand ceux-ci sont sélectionnés. Ce phénomène se remarque quand on se trouve en mode point et en mode ligne. Les points, intersections de plan, une fois choisis, se voient attribuer leurs coordonnées en X, Y, Z sur leur droite. Cela offre un complément d'information sur la place exacte qu'occupe le point, et de là, sur la place exacte de l'objet dans l'espace. Fini le hasard, le placé à qui mieux-mieux, fini les montages au jugé. L'aire actuelle est aux grands travaux.

Au niveau de la modélisation, un progrès gadget est à remarquer, le module 2D-3D s'est vu attribuer une fonction supplémentaire : la fonction trajectoire. On a déjà eu l'occasion de parler de cette intéressante fonction qui permet d'extruder ou de faire pivoter des vecteurs sur un plan 2D dans l'espace 3D. Cette nouvelle capacité est attachée à la possibilité d'extruder. En effet l'extrusion se fait verticalement, selon l'axe Y. "Trajectoire" permet de faire varier l'angle d'inclinaison sur Y. En bref, cette fonction permet d'inclure un axe vertical, Y, au plan de base XZ sur lequel sont posés les vecteurs 2D. Le module 2D devient alors quasiment un espace 3D. De plus, alors qu'une simple extrusion est définie par un requester de



maillage, la fonction trajectoire permet à l'aide des vecteurs qui la constituent de fixer le maillage. Idéal pour soulager la structure d'objets qui ne demande pas beaucoup de plan. Avec humour, la notice parle de 50 points maximums pour définir la trajectoire. A mon avis il faut être tordu pour en utiliser autant. Cette dernière pensée donne alors une vague idée de la puissance du concept.

Hallogène hallucinant...

Rien de tel qu'un peu de lumière pour mieux voir. C'est sur cette maxime totalement inconnue que l'on peut désigner l'une des innovations les plus intéressantes de Volumm V2. En effet, en cette matière, Volumm innove dans ce qui est pourtant un vieux truc de 3D. En voyant cela ma surprise a été grande, car l'idée se rapproche au plus ce que l'on imagine d'habitude en matière d'illumination. Si le render de base (ce qui n'a pas changé dans la version 2.0) ne comprend qu'une seule et unique source lumineuse, le soleil pour ne citer que lui, dont seule la puissance et l'orientation sont réglables, la new release inclut la possibilité d'introduire dans l'espace 3D dix lampes. Attention, ce n'est pas n'importe quelles lampes. Ce sont des lampes au sens propre du terme. Est-ce à dire que quand on invoque "Créer Lampe 3D" dans le menu "Attributs" une véritable ampoule, type spot à vis, se place dans l'espace? Eh oui, il s'agit bien d'une ampoule sur 3 plans, qui par son volume donne bien une impression de source lumineuse. Celle ci ne peut être évidemment déformée. Elle peut néammoins subir toutes les rotations que vous voulez afin d'éclairer dans le sens voulu. Le rayon, toujours droit, peut être dirigé comme un énorme projecteur. Mieux encore, la sélection de la lampe fait que celle ci s'entoure de l'habituel cadre à 8 poignets. Les 3 poignées de changement de taille permettent d'accéder à des requesters de réglage de l'intensité lumineuse, de l'angle d'ouverture de la lampe (10 à 180°) et de la couleur de celle ci. On peut recréer alors une ambiance de boite de nuit. Là où l'ancienne version se limitait à un soleil plus ou moins fort, la nouvelle prend en compte des paramètres lumineux à une couleur choisie parmi 4096. Fini les décors aux lumières stéréotypées, fini l'éclairage sur un seul point. La mode est à l'éclairage multiple et multicolore.

Souvenirs, souvenirs.

La dernière innovation marquante du modeleur se situe dans la possibilité de sauvegarder une vue. En effet, il peut arriver que l'on ait établi une perspective intéressante, mais qu'on veuille s'essayer dans d'autres registrestout en gardant cette

vue, pour la reprendre ultérieurement. Volumm offre pour cela une option dans le menu "visualiser" : Sauver et Restituer Vue. Cela a pour but de mettre de côté, si j'ose m'exprimer ainsi, la vue 3D. Tous les paramètres de celle ci sont sauvés, tel que l'indice de zoom, les ratios de rotation et de déplacement, ainsi que ceux de perspective. De plus, au moment du rappel on peut demander que ne soit pas repris les choix de déplacement auparavant sauvés. Cela peut paraître anodin comme option, mais elle peut avoir selon les utilisations un rôle essentiel, notamment dans le développement d'une animation. Le fait que le rappel ou non des choix de déplacement soit débrayable, laisse penser que l'on pourra tout en gardant une même vue, faire varier la place dans l'espace.

Pièce maîtresse

Le module de calcul d'image n'a quant à lui subi réellement aucune modification significative. En fait deux changements notoires : un visible, et un évidemment caché. Pour le premier, il s'agit des réglages de la lumière principale qui ont été optimisés dans la convivialité. Des ascenseurs permettent de définir le déplacement dans l'espace et l'intensité. De plus les valeurs numériques de ces données peuvent être changées grâce au clavier par simple click sur le chiffre désiré, et par frappe au clavier des chiffres adéquats. On suit toujours cette idée de progrès dans l'ergonomie du produit. Comme d'ailleurs la représentation de la direction donnée à la source de lumière. Fini la quadrature de boules qui ne veulent pas dire grand chose aux esprits somnolents. Une seule boule se déplace désormais dans un espace XYZ.

A côté de cela il semblerait, je le dis au conditionnel, car il est bien difficile de nos jours de discerner certains changements, que l'algorithme de calcul des couleurs ait subi un lifting. Personnellement je n'y ai vu que du feu. Peut être ben qu'ouais, mais alors c'est insidieux.

Enfin une nouvelle option a fait son apparition. Je dis nouvelle car dans le principe elle est nouvelle, mais dans l'état actuel de mes recherches je n'ai pas pu le savoir, car elle n'a pas été très loquace dans son utilisation. Il s'agit de l'option "Nombre d'images", symbolisée par un bouton, juste au-dessus du réglage du nombre d'images entre chaque scène, et en dessous du bouton de chargement d'un fichier .MAQ. L'appui sur le bouton "Nombre d'images" m'a fait le même effet que d'appuyer sur le bouton chargement de fichier. Un requester apparaît, et je ne sais que prendre alors. Le manuel sur ce point n'a pas été très dispendieux en informations. Là, j'avoue mon impuissance *(voir explications en fin d'article).*

Pour le rendu d'image, rien de particulier, à part le fait que ce n'est pas encore du ray-tracing, mais une variante, qui habilement maniée peut donner des effets géniaux. Reste cependant l'inévitable bug de l'image résultante. C'est toujours un fichier "anim" à une seule image. Gênant, car un viewer standard d'images iff ne comprend rien du tout à un fichier "anim 5".

En savoir plus...

Je n'ai donné ici qu'un aperçu de toutes les nouveautés de Volumm 2.0. Pour le reste des fonctions vous n'avez qu'à lire Amiga News plus souvent. De façon générale, et objectivement, Volumm commence à réellement devenir une référence en la matière. Débarrassé de ses tares congénitales, il devient utilisable... sur une bécane sur-gonflée évidemment. Les forcenés de l'Amiga 500 n'ont qu'à se rabattre sur l'excellente version junior. Cependant ce logiciel suppose une condition : avant de l'acquérir il faut savoir quoi en attendre. Il ne s'agit nullement d'un palliatif à une solution de ray-tracing.

Volumm n'est pas, et ne se veut pas un logiciel de ray-tracing. C'est avant tout un modeleur convivial, et rapide à mettre en oeuvre. Sa portabilité vers Sculpt en fait un outil puissant. Quant au résultat visuel qu'il donne, cela permet de jolis délires.

Reste quand même à souligner l'atout majeur de ce soft : Il invente un concept nouveau sur le marché Amiga, le service de logiciel. Son origine française et l'attitude de la société Volumm, lui donnent un plus. En effet le service après-vente est assuré directement, sans supplément, sur un simple coup de téléphone. Toujours disponibles, les deux B... viennent au secours des plus en détresse et des plus démunis. Ce logiciel apporte une certaine sécurité. On sait que si cela craint, on peut toujours s'adresser au bon dieu, et pas à ses saints vendeurs et distributeurs, saints qui sont bien souvent les plus mals informés. Pour la version de luxe (cela ne marche pas pour junior, ce qui est normal vu le prix), les releases sont assurées gratuitement pendant un an. Un plus qui peut peser lourd dans le choix d'un tel logiciel. Bref, pour conclure là dessus, on ne parle plus de soutenir l'industrie logicielle française, mais simplement d'acheter un produit. Toute la différence est là.

Gilles Bihan

Ed: *Bertrand Aube de Volumm nous signale que (1) le requester apparaît quand le fichier maquette n'a pas été créé et (2) il y a bien une nouvelle option qui offre la possibilité d'avoir un nombre d'images différent entre chaque scène clé.*

Volumm, 30 rue Pharaon, 31000 Toulouse, tél 61-53-36-09, FAX 61-25-95-27



Art Department Professional

Un must du Traitement d'images sur l'Amiga

Depuis quelques temps, s'il y a un logiciel qui commence à faire parler de lui c'est bien Art Department Professional. Et là j'en profite pour remercier les Films du Genièvre qui ont su m'en parler, et dispenser de judicieux conseils. Faut dire que déjà avec Art Department on avait un traitement des images assez correct, mais avec ***ADPro*** *(ART Department Professional), ça devient assez superbe. Plutôt que de vous donner une énumération exhaustive de ses capacités qui sont réelles, je préfère vous indiquer quelques cas où l'utilisation de AdPro peut apporter de grands services. Et comme un dessin ou une photo valent mieux que de longs discours, regardez et lisez.*

Grandes Lignes

Rappelons que le concept de base de *Art Department Professional* est de transcrire tout fichier image qu'il prend en charge en fichier 24 bits et que toutes les opérations se feront sur l'image 24 bits. Vous pourrez charger les fichiers *RGB de Sculpt*, les fichiers *21 bits de DigiView*, ceux de *TurboSilver* et *Imagine*, ainsi que de *3D Professional*, *GIF*, *PCX* grâce à des modules appelés **"loaders"**. Pour visualiser ces images de plus de 4096 couleurs, ADPro vous donne le choix des modes: 2, 4, 8, 16, 32, 64, HAM, AHAM (le SuperHam de *NewTeck*), *EHB*, *ARZ0*, *ARZ1*. Avec au choix 6 tramages (*ditherings*) tous remarquables.

Et vous pourrez sauver en 8 bits, HAM, 24 bits au format *IFF*, *GIF*, *IMPULSE*, *PCX*, *POSTSCRIPT*, *FRAMEBUFFER*, *DPIIe* avec les modules **"savers"**.



figure 1

Bien sûr, il y a des opérateurs **"operators"**, (voir figure 1) qui vous permettront d'intervenir sur ces images: agrandissement jusqu'à 400% et réduction jusqu'à 25%. Transposition couleur en gris et vice-versa, négatif d'une image, le mode *Line Art* (comme dans *DigiView*), inversion horizontale ou verticale, prélever une partie rectangulaire d'une image. Il y a aussi rectangle, *tpt_controllers*, *Apply_Map*. D'autres operators peuvent y être ajoutés, achetés séparément, tout comme les *loaders* ou les *savers* décrits plus haut.

Il y a aussi le concept du compositing, qui permet de superposer et mélanger avec précision des images ensemble, le tout en 24 bits of course. Très intéressant pour les fondus d'image pour l'animation. Et puis toutes les commandes sont accessibles via *AREXX*, ce qui permet la programmation de nombreuses manipulations d'images 24 bits!

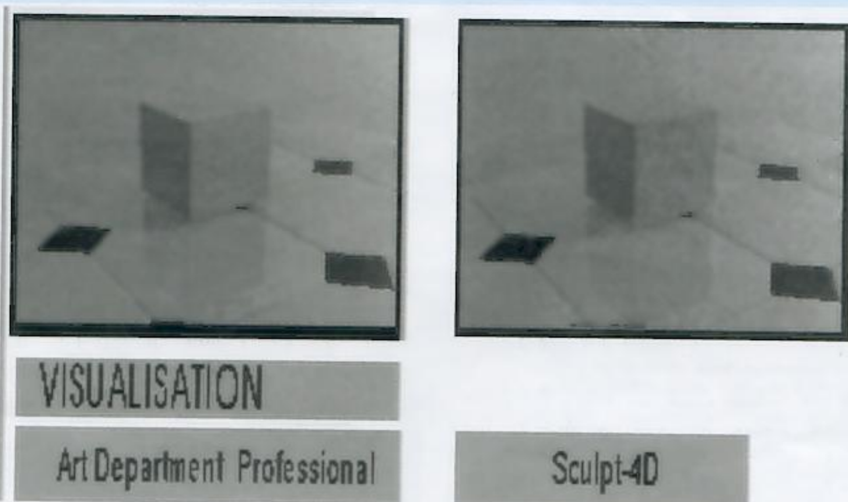


figure 2

Un détail: il vous faudra plus de 3 méga de mémoire, et si vous travaillez avec sculpt ou consort, la carte accélératrice sera la bienvenue. En cas de mémoire insuffisante, *ADPro* s'adaptera et certaines fonctions seront enlevées; l'affichage se fera en 8 ou 16 couleurs au lieu du HAM, le BackDrop se fera en camaieu de gris, en 8 bits au lieu de 24 bits.

3D: Sculpt-->ADPro

Passons aux choses concrètes: vous avez créé une image avec ***Sculpt-3D***. Il est bien connu que les algorithmes de *Sculpt* pour de ce qui est de visualiser en HAM, ne constituent pas la meilleure partie de ce logiciel. Aussi, nous allons nous servir de *ADPro* pour avoir une meilleure visualisation du travail fait. Pour cela, nous sauvons l'image *sculpt* sous forme de fichiers *RGB en 24 bits*. (en 16 millions de couleurs).

Dans l'exemple que j'ai pris *(voir figure n°2)*, j'ai sauvé sous trois fichiers ram:essai.r, ram:essai.g, ram:essai.b avec une taille image que j'ai fixée à 160x128. Les fichiers peuvent se terminer par .r ou .red, .g ou .green, .blue ou .b, *ADPro* les trouvera. Une fois que sculpt a fini son travail, je lance ADPro, et je clique dans les *loaders*, pour avoir le choix **"Sculpt"** qui s'affiche. Clic sur le bouton **"Load"** et je charge un à un les 3 fichiers Ram:essai.r, ram:essai.g, ram:essai.b.

Dans le bloc à droite en bas nommé Screen Controls, j'ai pris *HAM*, toujours sur le même principe en cliquant sur le bouton où s'affiche le nombre de couleurs, jusqu'à ce que s'affiche le nombre de couleurs dans lequel je veux que l'image soit affichée. Et il ne reste plus qu'à cliquer sur **Execute** tout en bas à droite, et l'image sera calculée. Cela prend un petit peu de temps: 10-15 secondes. Un compteur style vu-mètre apparait sur l'écran, et vous permet de suivre les calculs de *ADPro*. Et l'image apparait comme indiqué sur la *figure n°2*. Celle de gauche est obtenue avec les algorithmes de *ADPro* suivant la procédure que je vous ai indiquée, et celle de droite est l'image obtenue avec *Sculpt-3d*, en taille *Medium*. Plus que de longs discours, la confrontation de ces deux images, montre bien ce que peut apporter *ADPro* au *"sculpteur"* sur *Amiga*: une

image clean, très proche de ce qu'elle peut être réellement en 24 bits, c'est à dire en 16 millions de couleurs. Cela vous permettra d'attendre que les cartes 24 bits qui arrivent, se démocratisent et soient à des prix plus accessibles pour la majorité d'entre nous.

Si par exemple, vous avez envie de savoir ce que va donner votre image faite avec *sculpt* (ou ***TurboSilver***, ou ***3D Professional***), il suffit de la visualiser avec *ADPro* et vous aurez une bonne idée du résultat final. Notez que adpro visualise des images de taille plus grande que l'écran - la limite étant surtout celle de votre mémoire!).

Vous pouvez aussi vous servir de *ADPro* en cours de travail, pour faire des sorties en taille medium (160x128) ou small (80x64) en sortie *RGB*, et visualiser avec ADPro. Cela vous prendra 20 à 30 secondes de plus, et vous aurez une appréciation optimale de votre travail. C'est ce que je fais assez souvent.

Bien entendu, lorsque les surfaces à visualiser avec *Sculpt* sont de couleurs vives, l'écart entre une image calculée avec *ADPro* et *Sculpt* n'est pas transcendant, encore que l'image avec *ADPro* est plus "finie". Lorsque des effets de miroir ou de glace, de vitre, de surfaces miroitantes interviennent, alors là *ADPro* donne toute sa puissance, et l'image calculée est très, très supérieure à celle calculée avec *Sculpt*. Tout simplement parce que les écarts de couleur sur des surfaces miroitantes ou translucides, voire brillantes sont inférieurs à 1-2%, ce qui correspond à l'écart entre 2 teintes contiguës de 128 niveaux de gris. L'écart entre 2 teintes en 16 niveaux de gris, est de 6% quand même, donc tout-à-fait inapproprié pour rendre des surfaces miroitantes, des verres teintés ou pas, qui correspondent à des camaïeux de gris, sorte de nuances dans une même teinte. Par exemple, le reflet d'un verre sur une surface rouge donnera un rouge blanc bleuté qui se dégradera vers le rouge de la surface. Ce sont des nuances, et en 4096 couleurs, le seul moyen est de recourir au tramage (*dithering*). Et les algorithmes de *ADPro* (il y en a 6) sont tout simplement excellents. C'est comme ça. Alors, profitons-en.

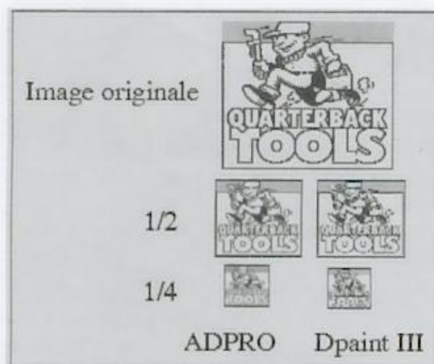


figure 4

Fabrication d'icônes

Pour diverses raisons, il peut être intéressant de réduire des icônes, qui sont fournies assez souvent trop grosses, et qui encombrent un peu trop l'écran, faisant que les copines ne sont pas spécialement contentes: *"Hé, toi!-??- Oui,toi la nouvelle- tu vois pas que tu occupes tout l'écran_ Quoi! Mmmoi??!! - Oui, ttttoi. ". Et patatti patata.* Je vous passe le reste du dialogue entre icônes, mais vous voyez la scène. Alors il vaut mieux dans l'intérêt général prendre des mesures adéquates. Il peut être aussi intéressant de réduire une image de la taille d'une icône.

Il suffit d'utiliser ***Scale*** dans le bloc ***Images Operators***. Là encore, les algorithmes de *ADPro* sont performants.

Image digitalisée
La Joconde

Prenons le cas d'une photo digitalisée de la *Joconde*. La figure3 montre la réduction de la Joconde avec *ADPro* à gauche et à droite avec *DPaintIII*. Au premier abord ces images réduites nous semblent



figure 5

identiques, mais lorsqu'on regarde par exemple un gros plan sur la partie droite du visage, comme indiqué tout en bas de la *figure 3*, on s'aperçoit que les transitions avec *ADPro* sont plus graduelles, plus "déclinées" qu'avec *Dpaint*; l'image avec Adpro, un fondu meilleur que Dpaint III. Suivant les effets recherchés on utilisera soit l'un pour un dégradé fin, soit l'autre pour un contraste soutenu au détriment de la précision de l'image.

QuarterTools

Là où l'on s'aperçoit réellement de cette graduation des transitions avec *ADPro*, *(voir figure n° 4)*, avec l'icône de *QuarterTools*. Cette graduation permet de conserver une lisibilité de l'icône même réduite, alors que l'image réduite avec *Dpaint III* a perdu de sa précision, et de son intelligence. Bien sûr le contraste des couleurs est meilleur avec *Dpaint*, mais la retouche est plus malaisée, car l'image est plus difficilement compréhensible, et



figure 3

nécessite un effort important de traduction. Alors qu'avec *ADPro*, quelques retouches avec le *Stencil* sous *Dpaint*, apporte vite le contraste voulu.

Voilà deux applications qui montrent bien les capacités tout à fait remarquables de ADPro. Il y en a d'autres qui nécessiteraient un autre article. Pour mémoire, il y la possibilité de créer des images embossed, c'est à dire des images qui ressemblent aux bas-reliefs égyptiens ou à des bas bas-reliefs tout court, ceci très facilement. *Voir figure n°5*. Il y a aussi la possibilité de modifier la courbe du gamma des couleurs. En d'autres termes cela permet d'éclaircir des images (le tout en 16 millions de couleurs), le contraste, la brillance, le RGB. Et puis le mélange des images par transparence, qui à lui seul mériterait un article entier.

Conclusion

S'il fallait résumer l'impression d'ensemble donnée par ce logiciel, il faudrait reprendre le mot de *AmigaWorld*, *"it's a good program"*. Ce n'est pas la 7ème merveille, ce n'est pas le truc fantastique. Il a des défauts (présentation "rugueuse", un certain temps de calcul), mais il fait bien son travail. On peut compter sur lui, les résultats sont de première main. Bien sûr, il n'a pas une présentation tapageuse. Bien sûr, il y a une certaine lourdeur de maniement, il met du temps pour travailler. Mais il travaille comme un crack. Et si vous faites de l'animation, de la manipulation d'image, de la 3D, c'est réellement l'outil de complément, celui qui va rendre de bons et loyaux services, qui vous donnera plus encore envie de travailler avec l'Amiga.

Son prix: autour de 2000F en France, certaines boutiques le promotionnant à 1490F.

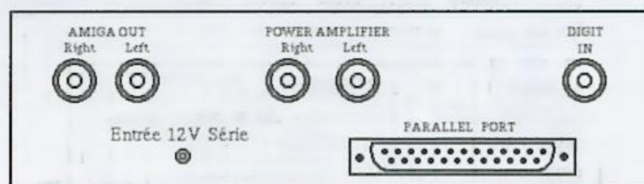
Marcel Duruflé

COMPLEAT SOUND SYSTEM

Pour votre Amiga



Face avant



Face arrière

*Sous ce nom un peu barbare se cache pas mal de choses très intéressantes pour l'amélioration sonore de l'Amiga. Tout d'abord un digitalisateur de son pouvant fonctionner avec tous les logiciels de sampling existants était un impératif. Ensuite l'ajout de filtres actifs ainsi qu'un contrôle total de la restitution du son nous ont semblé logiques. L'utilisation de circuits intégrés performants et nécessitant peu de composants autour a permis de réduire grandement la taille de la carte et le coût de l'ensemble en a été allégé. Le montage décrit ici mérite d'être réalisé avec beaucoup de soin et en prenant tout son temps. Un seul réglage est à apporter au montage final, mais attention avec les alimentations: **vérifiez toutes vos pistes avant tout branchement** sur l'Amiga, sinon bye bye 8520 ou pire.*

Explications du Montage

Le montage décrit dans cet article a été étudié de façon à convenir à toutes les bourses et aux besoins de chacun. La carte mère (circuit imprimé) est composée de quatre parties totalement dissociables pour peu que l'on comprenne le schéma de principe qui montre les éléments composants le système.

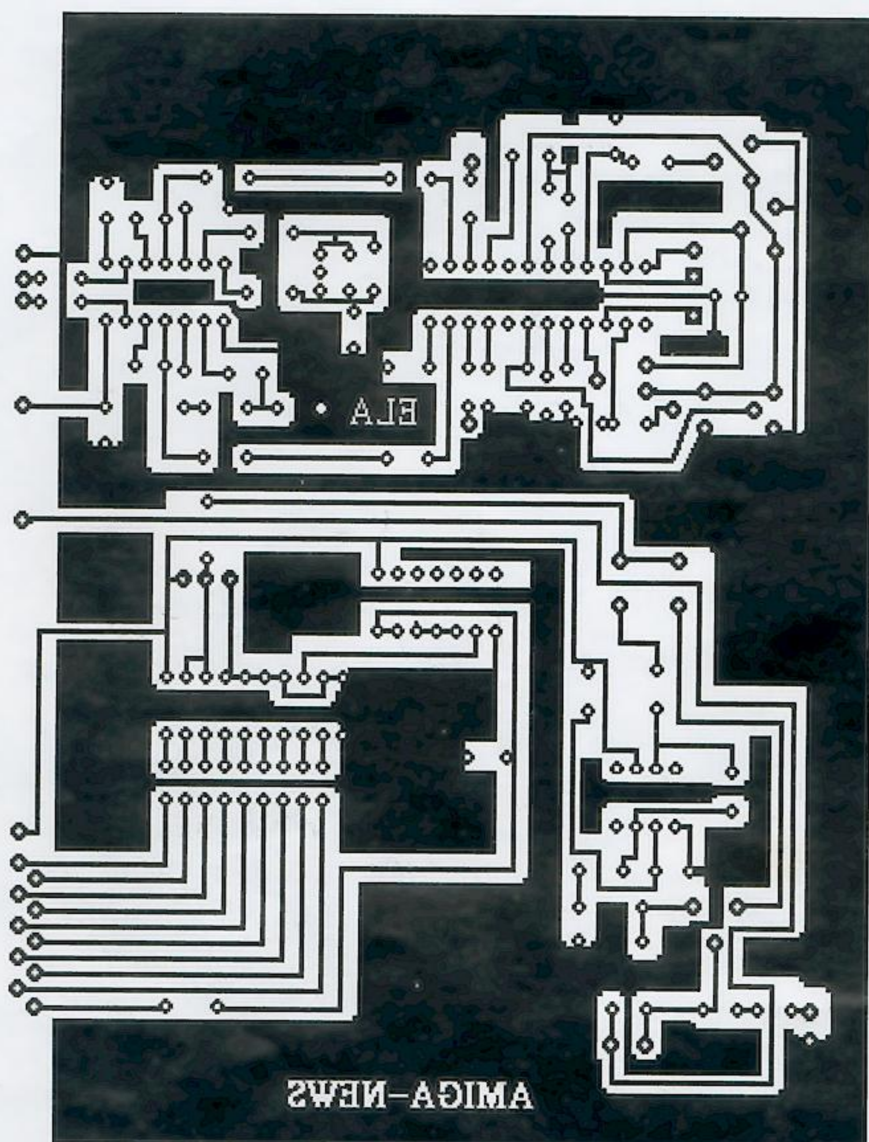
Comme on peut s'en apercevoir, on possède le contrôle total de l'appareil ce qui implique de nombreux switches (interrupteurs) et potentiomètres qui devront être positionnés sur le devant du boîtier dans lequel le circuit sera inclus. Dans ces potentiomètres on retrouvera un réglage du volume total du son à amplifier, un réglage de la balance du signal stéréo droite/gauche, un réglage des fréquences graves et un pour les aigues. Pour ces deux dernières, le gain sera de + ou - 15 dB ce qui est énorme mais intéressant pour certaines applications. Un autre potentiomètre est présent et sert au contrôle du gain du digitaliseur. Ce qui nous fait 5 potentiomètres sur la face avant du boîtier, mais ce n'est pas fini. Pour les autres réglages, des inverseurs simples et un double seront suffisants. Un pour le Stéréo Enhancement (on expliquera plus tard), un pour le contrôle du Loudness (filtre physiologique, on expliquera aussi plus tard). Les trois autres servent au contrôle du digitaliseur: pour sélectionner le type d'entrée (Microphone dynamique ou Line), pour couper les basses fréquences nuisibles, et les hautes fréquences tout aussi nuisibles. Ajoutez 3 connecteurs RCA (Cinch) en entrée et deux autres en sortie plus un connecteur DB 25 pour la prise parallèle et vous avez l'aspect extérieur de votre boîtier.

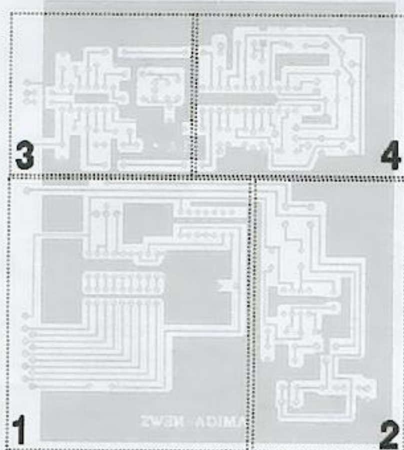
Description Technique

Comme on l'a vu plus haut, le système se décompose en 4 principales parties indépendantes mais formant un tout. Dans chaque partie du montage on trouve un circuit clé. Ces circuits seront le coeur du montage, le reste des composants n'étant là que pour les servir.

Le premier circuit (partie 1) sera le convertisseur Analogique/Numérique de chez Analog Devices répertorié sous le signe: AD 670 JN. Beaucoup de montages simples découlent de ce circuit, et bien évidemment il n'est pas étonnant de le retrouver sur Amiga. Il est suffisamment rapide pour traiter un signal sonore et travaille sur huit bits, ce qui nous convient parfaitement. Il n'a pas besoin de beaucoup de composants autour de lui, ce qui fait baisser le prix de revient en composant pour cette partie à moins de 150 Francs. Le montage permet l'utilisation de tous les logiciels de digitalisation fonctionnant avec un digitaliseur branché sur la prise parallèle (Audiomaster, Amas, Perfect Sound, ...). Donc pas de problème pour exploiter ce digitaliseur.

Le second circuit (partie 2) est en fait un simple montage pour préamplifier un microphone dynamique. Architecturé autour du plus classique montage avec





ampli-op, il utilise ici un TL 071 mais peut être remplacé par un 741 ou tout autre ampli opérationnel inclus dans un boîtier DIL 8 broches. Un switch permettra de sélectionner sur la même entrée, soit un micro soit une entrée line. Avant ce choix il sera possible de corriger deux petits problèmes que l'on rencontre souvent, d'où la présence des deux interrupteurs (High et Low) qui servent à ôter les fréquences parasites dans des zones très précises. Le filtre Low élimine toutes les fréquences situées au dessous de 25 Hertz (ronflements). Le filtre High lui, élimine les fréquences au dessus de 12 000 Hz avec une certaine pente cependant (sifflements).

Le troisième circuit (partie3) est constitué d'un circuit très intéressant pour son travail en profondeur. Ce sera sûrement le circuit le plus difficile à trouver. J'ai cependant pu le trouver à Toulouse chez mon fournisseur habituel, il ne doit donc pas poser de problème. Le LM 1894 de chez National Semiconductor est spécialisé dans l'élimination de tout bruit parasite lié au souffle et aux autres fréquences générées par un ordinateur par exemple. Ce montage permet d'améliorer sensiblement la netteté du son en masquant les problèmes de sifflement lors des reproductions par l'Amiga une fois le filtre interne de l'Amiga (voir programme LED) déconnecté. On peut désormais écouter sans ce filtre interne tout en ayant une bonne qualité de restitution. Le réglage de la Self qui se trouve sur ce circuit ne doit pas poser de problème, il est très tolérant et peut se faire "à l'oreille".

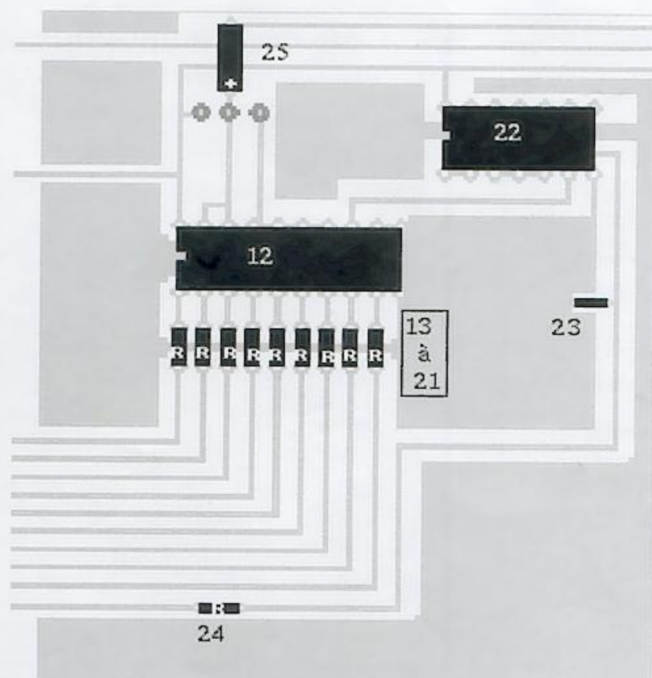
Le quatrième circuit (partie 4) est pour ma part celui que je préfère. Le circuit LM 1040 de chez National Semiconductor comporte tous les réglages possibles à appliquer à un son avant son amplification par, évidemment, un amplificateur. Il renferme en lui tout ce qu'il faut pour régler le niveau des graves, aigus, la balance, le volume, un Loudness ainsi qu'un stéréo élargi qui va nous rendre de grands services avec l'Amiga. La stéréo de l'Amiga comporte un petit problème du fait qu'elle divise le son en 2 voies pour la sortie droite et 2 voies pour la sortie gauche. Donc si vous voulez jouer un instrument au milieu de l'ambiance sonore, vous êtes obliges de monopoliser une voie de droite et une voie de gauche. Il ne vous reste plus que 2 voies pour le reste du son, c'est dommage. Le Stéréo enhancement du montage va permettre de copier 60% d'une sortie dans l'autre avec un déphasage suffisant pour spatialiser le son ce qui permettra d'élargir la zone d'audition et d'éviter les problèmes d'isolement d'un instrument joué sur une seule voie.

Comme vous voyez, les 4 circuits forment un ensemble homogène qui bien sûr peut être traité séparément. Parlons sous: le budget pour ce montage se situe aux environs de 700 francs, ce qui reste honnête mais impose donc de ne pas faire n'importe quoi lors du montage. Il sera conseillé de réaliser le circuit imprimé d'après le typon (livré normalement en taille 1).

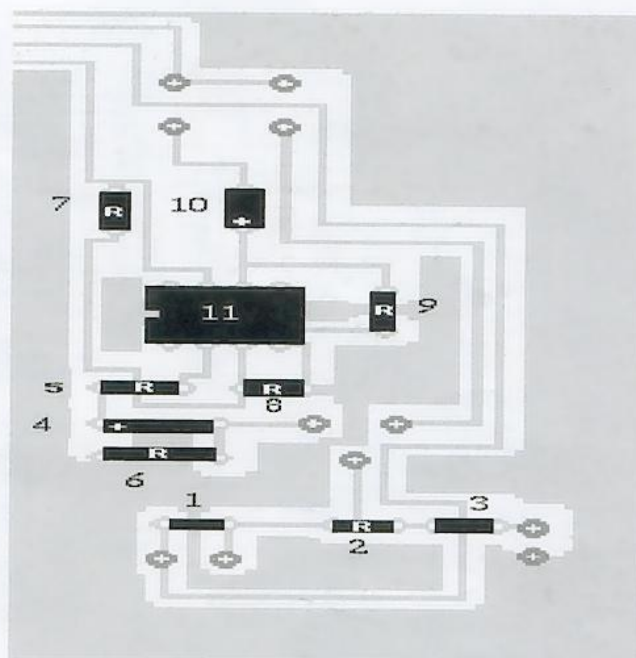
L'implantation des composants

Les figures de la page suivante vont vous indiquer le type et la façon de souder les composants sur le circuit. Pour des raisons de facilité et pour éviter un double face, il existe un strap (petit bout de fil à souder) à ne pas oublier reliant un composant à la masse du circuit. Il sera recommandé de monter les circuits intégrés sur support pour éviter de les détériorer, permettre de les insérer à la fin du montage.

Attention: pour une lecture plus aisée lors de l'implantation, les résistances ont été repérées par un "R" sur le corps du composant. Il faut aussi se méfier, certaines capacitées sont polarisées et nécessitent d'être bien orientées pour éviter de désagréables surprises. Elles sont repérées par un signe "+" sur leur dessin, indiquant le sens de montage. Pour ce qui est de l'alimentation du tout elle est assurée par l'Amiga lui-même et par sa prise parallèle. Donc méfiance ici aussi, éviter tout contact avec une masse et bien vérifier si une piste d'alimentation ne se trouve pas en contact avec quelque chose

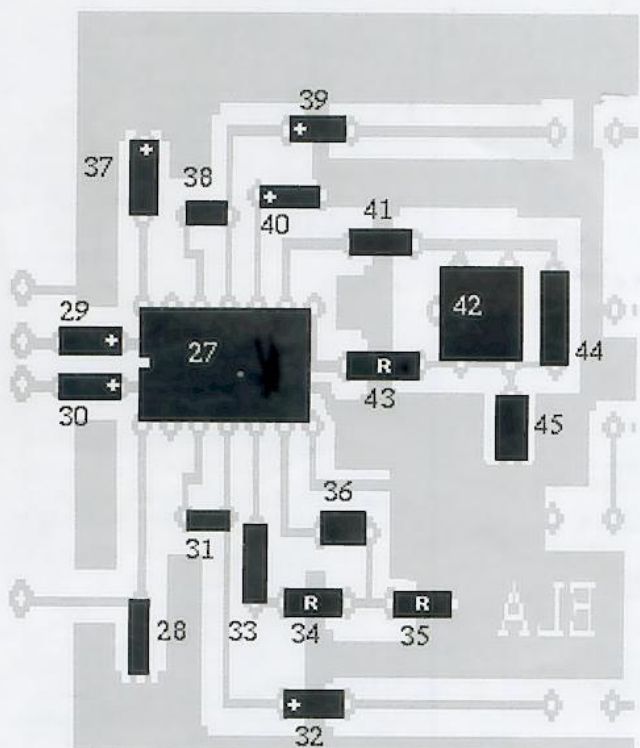


Partie 1: Digitaliseur

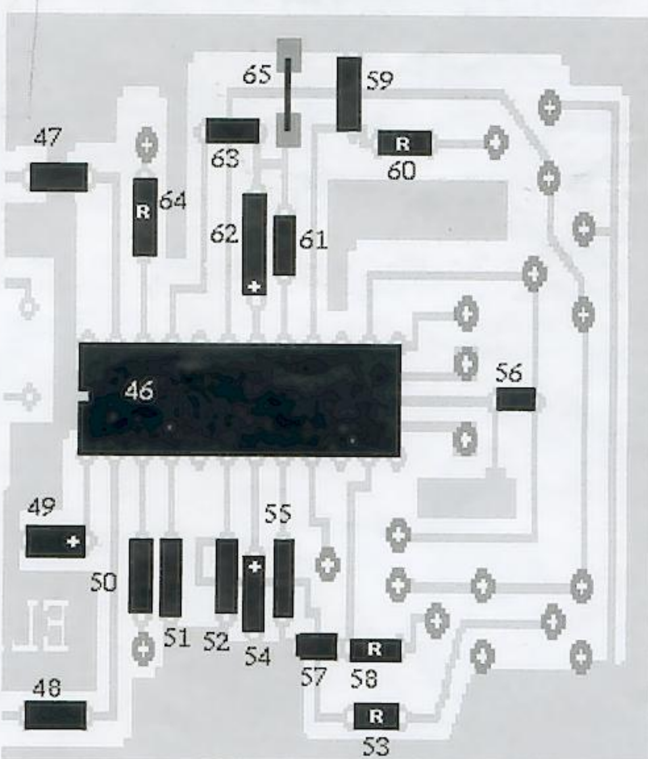


Partie 2: Filtres + Micro

Partie 3: Réducteur bruit



Partie 4: Correcteur

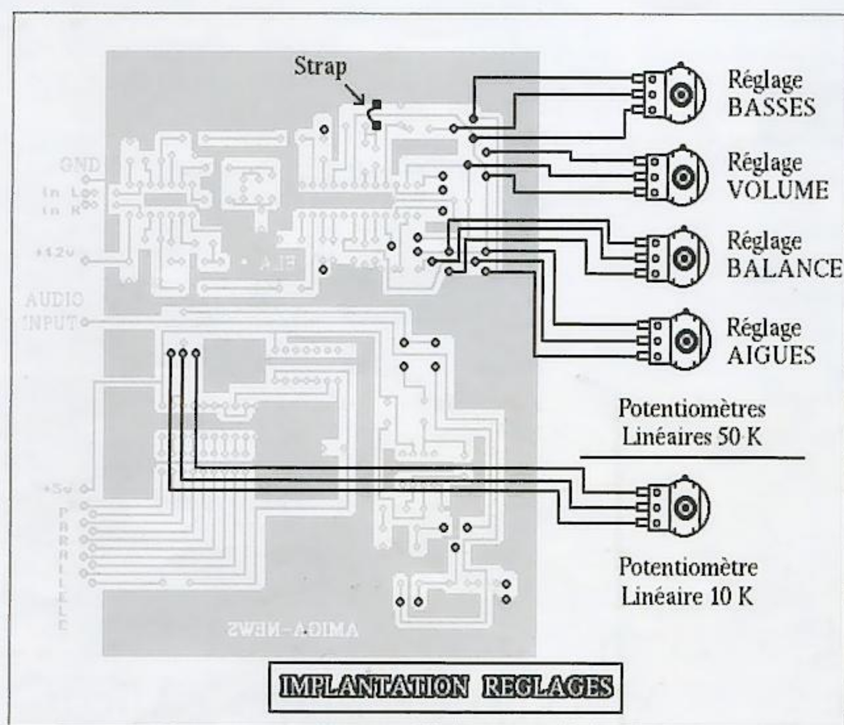


de dangereux, ce qui pourrait mettre en péril votre machine. Les 4 parties sont maintenant décrites dans cette page pour l'installation des composants.

Il reste possible d'assembler uniquement le module digitaliseur seul (partie 1): Le son à digitaliser doit entrer par le condensateur N°23, c'est tout. Évidemment ne pas oublier de connecter l'alimentation sur la prise parallèle ainsi que les 10 autres connections à effectuer sur cette même prise. Ne pas oublier non plus le potentiomètre de réglage, mais ceci est décrit dans la page suivante.

La partie 2 peut elle aussi être montée à part, l'entrée étant matérialisée par le condensateur 1 et sa sortie par le n°10. Ici aussi ne pas oublier de "bypasser" le switch par l'intermédiaire d'un strap. L'intérêt d'isoler ou d'ôter cette petite extension ne sera pas une économie d'argent, mais peut être le non emploi d'un microphone. Cependant je conseille de garder les deux filtres représentés par les composants n° 1,2 et 3 ainsi que les switches correspondants; ils vous rendront de grands services.

La partie 3 (le réducteur de bruit) sera celle que vous éviterez de monter dans un premier temps selon la disponibilité du circuit principal (le LM1894) et vos finances car ce C.I est de loin le plus cher, aux alentours de 250 Francs. Son "court-circuitage" est très simple, les entrées étant sur les capas. n°29 et 30 et les sorties sur les n°32 et 39. Relier la broche d'entrée du n°29 avec la sortie du n°39; faites de même avec le n°30 et le n°32 (en évitant de monter les composants n°29,30,32,39 pour éviter des

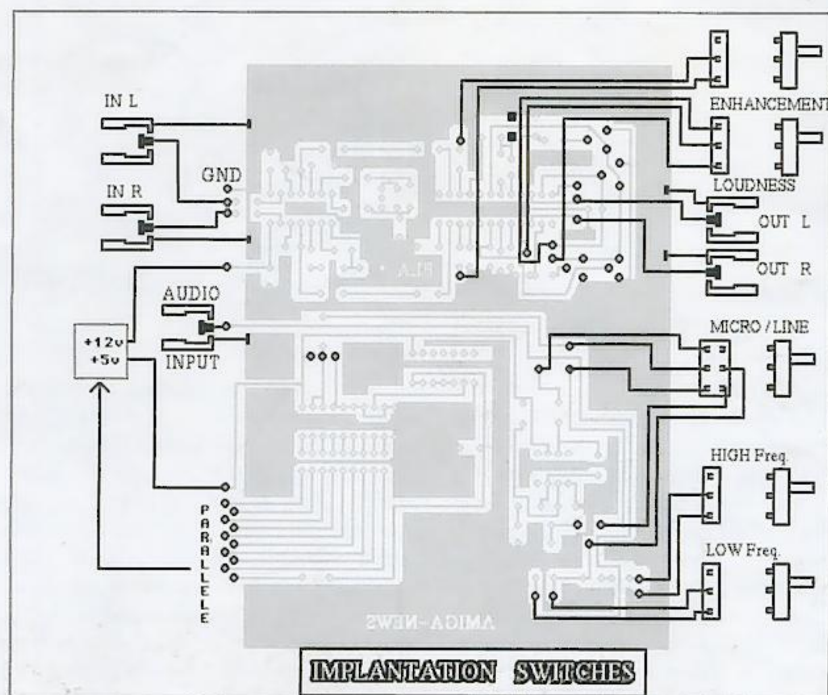


problèmes ultérieurs. Cependant, j'utilise ce circuit et il me fournit toute satisfaction surtout une fois le filtre interne de l'Amiga inactif.

La partie 4 est, je pense, indispensable pour les raisons décrites tout à l'heure. Il ne me semble donc pas très approprié de l'ôter. Mais comme il s'agit du dernier maillon de la chaîne, il est donc facile de ne pas le monter.

Pour résumer, le montage final est dissociable en deux parties: la 1 et 2 composant la partie digitaliseur, la 3 et 4 étant proposée pour améliorer et contrôler le son généré par votre merveilleuse machine. En théorie aucun problème de devrait survenir lors de la réalisation de ce montage, j'espère que les dessins seront suffisamment clairs et compréhensibles. Pour ma part je reste à votre disposition pour tout renseignement concernant le montage et la disponibilité des C.I du circuit.

Dans la page suivante vous trouverez quelques conseils pour mieux vous en sortir et terminer avec toute la réussite possible ce montage. De plus pour les personnes ayant peur de surcharger l'alimentation de l'Amiga, il reste possible de fournir l'énergie par l'intermédiaire d'une petite l'alimentation en 12v pour les parties 3 et 4.



Liste des Composants

Résistances:
(K= Kilo-Ohms - o=Ohm)

2 : 2.2K
5 : 3K
6 : 100K
7 : 10K
8 : 10K
9 : 100K
13 à 21 : 1K
24 : 120 o
34 : 180 o
35 : 820 o
43 : 120 o
53 : 47K
58 : 47K
60 : 47K
64 : 4.7K

Condensateurs:
(nf:nano-farad - uf:micro)

1 : 56 nf
3 : 6.8nf
4 : 1uf (25 v)
10 : 1uf (25 v)
23 : 150 pf (p=pico)
25, 54, 62 : 10uf (25 v)
28, 33, 45,50 : 0.1uf
29, 30, 32, 39, 40 : 1uf (25 v)
31 : 0.0033uf
36 : 0.001uf
37 : 100uf (25 v)
41 : 0.047uf
44 : 0.020uf
47, 48 : 0.47uf
49 : 47uf (25 v)
51, 63 : 0.01uf
52, 56, 57, 59 : 0.22uf
55, 61 : 0.39uf
(25 v= polarisée 25volts)

Circuits Intégrés:

11 : TL 071
12 : AD 670 JN
27 : LM 1894
46 : LM 1040

Divers:

42 : SELF 4.7 mh (micro-henri) ajustable

Potentiomètre linéaire 50 k (47k) : 5

Switch inverseur : 4
Switch double inverseur : 1

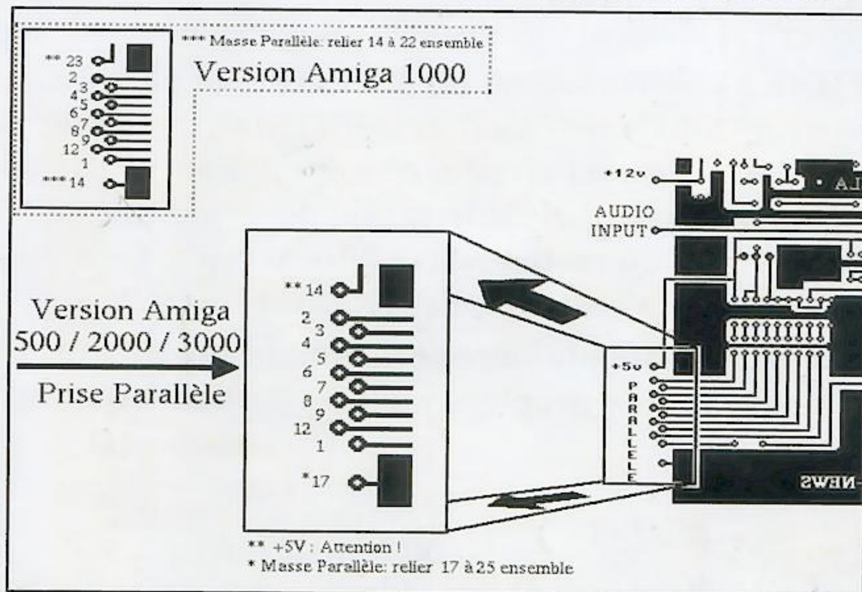
Connecteur type RCA (Cinch) femelle : 5
Connecteur Canon DB 25 malle : 1

Boitier, visserie, rallonge parallèle selon type de montage et tout le nécessaire pour réaliser de bons montages: fer à souder pane pointue, soudure ...

La liaison avec l'Amiga

Il reste maintenant à relier le tout à l'Amiga. Le câblage de la prise parallèle et des prises *RCA* ne devraient pas poser de réel problème. Il suffit de suivre le dessin ci-dessous. et tout devrait aller bien.

Si vous montez le tout dans un boîtier adéquat (voir dessins de la première page de l'article), vous remarquerez que la prise parallèle nécessite une rallonge pour sa connection avec l'Amiga. Le mieux dans cette affaire sera de se procurer deux prises DB25 (une mâle l'autre femelle) à sertir ainsi qu'une nappe en 25 brins de 30 cm pour un montage sur ces connecteurs. Lors du sertissage, ne pas se tromper de sens, vérifier les continuités avec un Ohm-mètre et si le numéro des broches correspond bien.



Le problème majeur de cette série de connections vient du fait que la prise parallèle de l'Amiga ne possède qu'une seule tension: le +5V. Le montage lui a besoin, outre du +5V, d'une tension de +12V. La solution qui m'a semblé la plus pratique consiste à utiliser la prise série qui elle possède ce +12V. Évidemment on réalisera le montage ci-dessous pour laisser la prise série libre tout en prélevant le +12V.

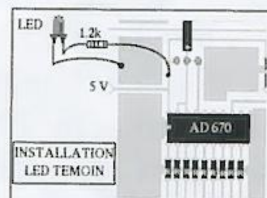
Une fois la rallonge faite il faut monter le circuit dans ce boîtier. S'il est entièrement en métal, il est conseillé de le relier à la masse du circuit par l'intermédiaire d'une capacité de 470 nf, une diode et une résistance (voir schéma), ce qui évitera des parasitage dus au secteur ou même *FM*. Pour tout ce qui est potentiomètre et interrupteurs, ils ne devront pas être reliés à cette masse (du bâti). Les connecteurs *RCA Cinch* eux aussi seront indépendants de la masse du coffret et devront avoir leur masse directement d'après le circuit. Même chose pour le connecteur parallèle. Il est possible de mettre le circuit dans un boîtier plastique, ce qui évitera les problèmes d'isolement de la masse du circuit, mais imposera automatiquement la réalisation de la partie 3 (qui filtre déjà ces problèmes).

Quelques conseils pratiques

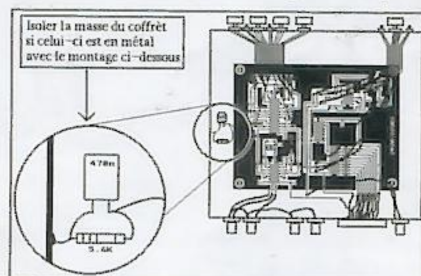
Comme nous l'avons dit tout à l'heure, un certain soin doit être apporté à la réalisation de ce produit, Voici donc quelques conseils utiles.

On peut aussi ajouter une LED pour savoir l'état de fonctionnement de l'appareil (ce n'est pas indispensable car il est sensé marcher dés l'allumage de l'Amiga). Cette LED sera reliée directement au 5v de la parallèle avec une résistance de 1.2K

Les autres conseils seront du domaine de la réalisation. Il est très facile de saboter

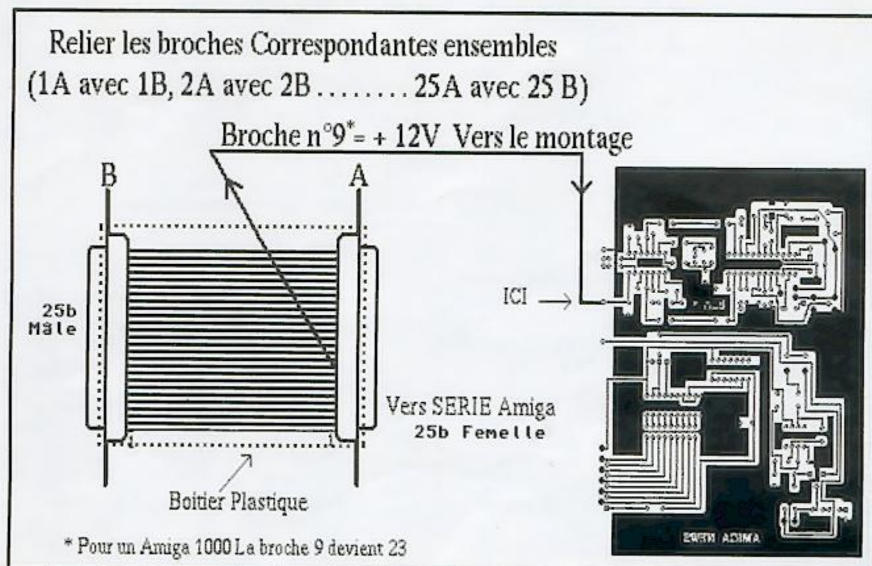


un circuit, moins facile de le réussir. L'important pour bien travailler est de posséder un matériel de bonne qualité et adapté à vos besoins. Premièrement et vu la petitesse du circuit, il sera impératif de posséder un fer à souder de petites dimensions: un 15 ou 20 Watts maxi avec une panne pointue ou plate mais fine. A proscrire les fers 100 W à panne "tournevis de compétition", qui ne feront que du mauvais travail. Un bon étain fin conçu pour l'électronique sera aussi mieux à propos que de l'étain de plombier qui colle plutôt



qu'il ne soude. Je conseille aussi de se procurer de la "tresse à dessouder", très utile si l'on monte par exemple un composant (capa) à l'envers. Cela évitera de faire des pâtés de soudure lors de la manipulation. Faites tout le travail dans un endroit bien éclairé et si possible sans trop vous énerver. Le résultat en vaut la peine.

Bonne chance.



Eric Laffont

Bibliographie:

-Analog Devices 1990
- National Semiconductors 1990.
- Basse fréquence (R.Amato)

L'auteur et la rédaction se dégage de toute responsabilité en cas de détérioration du matériel

Disk_Compare
une commande CLI / SHELL pour comparer deux disquettes

Autrefois (je vous parle de la préhistoire sur C64) on trouvait facilement des copieurs qui permettaient de comparer rapidement une disquette à sa copie.

Sur Amiga même la disquette WORKBENCH contient un utilitaire pour réaliser une copie de sauvegarde: 1>SYS:System/DiskCopy from df0: to df1: Mais c'est une copie + une vérification qui sont réalisées. Même si l'on peut retirer l'option VERIFY, ce que d'ailleurs de nombreux copieurs permettent, il est frustrant de ne pouvoir vérifier le contenu PISTE par PISTE de deux disquettes SANS faire la copie. Ce n'est pas non plus vraiment un CheckDisk, mais cela peut remplir le même rôle.

Bref sur Miga je n'ai pas eu connaissance d'un utilitaire permettant cette comparaison... Sauf évidemment celui que je vous propose et qui est écrit entièrement en assembleur et largement commenté.

Quel Assembleur?

J'ai choisi l'***A68K*** et le blink classique comme linker disponibles dans le DP (sur de très nombreuses *AmigaLibDisks = FISHs*). Mais le programme est TRES facilement transposable sur n'importe quel assembleur. (Il suffit de changer les ***DS*** en ***BLK*** pour le *SEKA* par exemple).

Quelques remarques concernant l'A68K

Toutes les commandes doivent être précédées d'un ***TAB*** ou bien d'espaces. Il est important de différencier les majuscules des minuscules sinon l'assembleur ne trouvera pas la référence. Par exemple si l'étiquette est "Erreur:" et que vous voulez faire "lea erreur(pc),a0" l'assembleur ne pourra traduire... ("E"<>"e")

Une fois l'encodage du programme terminé (Compare.S) vous devez l'***ASSEMBLER*** et le ***LINKER***. L'assembleur "traduit" le programme source *Compare.S* et crée alors un programme *OBJET*.

1>A68K Compare.S

Ensuite il faut effectuer le lien qui relie une séquence de démarrage au programme objet pour le rendre exécutable.

1>Blink Compare.O

Optimisations

Le SEKA accepte les move.l $4.w,a6 mais l'A68K ne l'accepte pas.. Si vous travaillez avec SEKA pensez à modifier les lignes utilisant cette séquence pour une meilleure optimisation.

Pour éviter les adressages en absolu devant être placés à des endroits différents de la mémoire l'Amigados utilise les HUNKS. Il s'agit donc d'une reconstruction d'adresse absolue à partir du "registre de base" depuis lequel le programme est chargé.

Cela prend de la place et du temps. Pour ne pas tomber dans ce piège il suffit d'utiliser des instructions à adressages relatifs:

```
                    lea MSG(pc),a0
ou bien             pea MSG(pc),a0
                    move.l (a7)+,d0
à la place de       move.l #MSG,a0
```

Même remarque pour les instructions de branchements: BSR à la place des JSR. Concernant les branchements un SAUT COURT BSR.S à la place d'un SAUT LONG BSR.L permet une optimisation certaine.

Pour une portabilité maximale du programme j'ai préféré mettre directement les valeurs des offsets des fonctions des librairies plutôt que d'utiliser les EQU , = , et autres signes cabalistiques dont on peut très bien se passer si le programme est correctement commenté. *A plus.*

```
;**         ASSEMBLEUR   68000
;**
;**              Disk_Compare
;**
;**    écrit en assembeur 68000 par Leclercq Xavier
;**
;**          ------------------------------
;**               (c) Amiga News 1991
;**          ------------------------------

;Note: ptr = pointeur  ; Adr = Adresse  ; msg = message

main:
    movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp)    ;Sauve l'environnement
    move.l $4,a6                 ;ExecBase en a6
    move.l #$2c00,d0             ;Size = 11264 octets = 1 Piste
    moveq  #$0002,d1             ;Requirements ( type CHIP )
    jsr -$0c6(a6)                ;On réserve: -198 AllocMem (D0,D1)
    move.l d0,BufferAdr
      tst.l d0
    beq.l Quitte           ;On quitte si réservation mémoire impossible

    lea DosName(pc),a1   ;Nom de la dos library
    jsr -$0198(a6)    ;On Ouvre: -408 OldOpenLibrary (Library) (A1)
    move.l d0,dosbase
        tst.l d0
    beq.l Error                  ;On ne peut Ouvrir cette library!
    pea Titre(pc)                ;Titre de la fenêtre (Name)
        move.l (a7)+,d1
    move.l #1005,d2              ;Acces Mode (type Mode_Old)
    move.l dosbase,a6
    jsr -$01e(a6)                ;On Ouvre la fenêtre -30 Open (D1,D2)
    tst.l d0
    beq.l ErreurOuverture        ;On quitte car on n'a pas l'ouvrir
    move.l d0,HandleW            ;Ptr pour accéder à la fenêtre

PasReturn:
        pea MSG1(pc)
        move.l (a7)+,d2          ;Ptr premier message
    move.l #FMSG1-MSG1,d3        ;Longueur de la chaîne
    bsr.l Affiche                ;Affiche Message vers la fenêtre DOS

    bsr.l LitClavier             ;Lit Caractère au clavier
```

```
        cmp.b #$0a,BufferClavier
        bne.s PasReturn             ;Attend touche retour de chariot

        bsr.l OuvertureDrives

BoucleCompare:
        move.l NbrPiste,d1
        bsr.l ConversionDecimaux    ; Résultats nombre décimal qui
        move.l DigiBuff,Place1      ; servira à l'Affichage
        move.l DigiBuff,Place2      ; c'est à dire le numéro de
        move.l DigiBuff,Place3      ; de la piste actuellement comparée
        move.l DigiBuff,Place4

        bsr.l EffaceBuffer

        bsr.l LitDriveInterne       ;Lit 1 piste du drive interne
        bsr.l CheckSum1             ;Il faut calculer le CheckSum

        bsr.l EffaceBuffer          ;Puis on éfface le contenu

        bsr.l LitDriveExterne       ;On lit le même n° piste mais pour
        bsr.l CheckSum2             ;le drive externe + CheckSum

        move.l Check1,d0
        move.l Check2,d1
        cmp.l  d0,d1                ;Si (check1) <> (check2) alors erreur
        bne.s PasEgal               ;les deux pistes ne sont pas identiques!

        pea MSG2(pc)
        move.l (a7)+,d2             ;Ptr message
        move.l #FMSG2-MSG2,d3       ;Longueur de la chaîne
        bsr.l Affiche               ;Affiche Message vers la fenêtre DOS

ContinueTests:
        addi.l #1,NbrPiste
        cmpi.l #81,NbrPiste         ;Il faut tester TOUTE la disquette
        bmi.l BoucleCompare
                                    ;donc 81-1 pistes (on commence nbrpiste à 1)
        bpl.s FinDuProgramme

PasEgal:
        pea MSG3(pc)
        move.l (a7)+,d2             ;Ptr message
        move.l #FMSG3-MSG3,d3       ;Longueur de la chaîne
        bsr.l Affiche               ;Affiche Message vers la fenêtre DOS
Attend:
        btst #$6,$bfe001
        beq.s FinDuProgramme        ;Souris Gauche on arrête
        lea $dff000,a3
        btst #10,22(a3)
        beq.s ContinueTests         ;Souris Droite on continue
        bra.s Attend

FinDuProgramme:
        move.l $4,a6
        move.l BufferAdr,a1 ;Zone qui doit être libérée (MemoryBlock)
        move.l #$2c00,d0    ;1 piste  (ByteSize)
        jsr  -$00d2(a6)     ;On libère: -210 FreeMem (A1,d0)

        bsr.L FermetureDrives

ErreurOuverture:
        move.l HandleW,d1           ;Ptr fenêtre
move.l dosbase,a6
        jsr -$0024(a6)              ;Ferme la fenêtre -30 Close (file) (d1)

        move.l $4,a6                ;ExecBase en a6
        move.l dosbase,a1           ;Noeud dos library
        jsr -$019e(a6)              ;-414 CloseLibrary (library) (A1)
        movem.l (SP)+,a0-a6/d0-d7
        rts

Affiche:
        move.l dosbase,a6
        move.l HandleW,d1           ;Ptr fenêtre
        jsr -$0030(a6)              ;écrit le message -48 Write (D1,D2,D3)
        rts
Error:
        move.l BufferAdr,a1 ;Zone qui doit être libérée (MemoryBlock)
        move.l #$2c00,d0    ;1 piste  (ByteSize)
        jsr  -$00d2(a6)     ;On libère: -210 FreeMem (A1,d0)
Quitte:
        movem.l (SP)+,a0-a6/d0-d7
        rts

LitClavier:
        moveq  #2,d3                ;Nombres caractères autorisés
        pea BufferClavier(pc)
```

```
        move.l (a7)+,d2            ;Adr Tampon Clavier
        move.l dosbase,a6
        move.l HandleW,d1
        jsr -$002a(a6)             ;LitClavier -42 Read (D1,D2,D3)
        rts

EffaceBuffer:
        move.l BufferAdr,a2        ;Efface le buffer ainsi les erreurs de
        move.l #$00b00,d0          ;type Read/Write error sont tenues en
Efface: move.l #"BAD?",(a2)+       ;compte
        dbf d0,Efface
        rts

OuvertureDrives:
        move.l $4,a6
        suba.l a1,a1               ;a1 à 0 (Pour ptr sur sa propre tâche)
        jsr -$0126(a6)             ;-294 FindTask (name) (A1)
        move.l d0,diskrep1+$10
        move.l d0,diskrep2+$10
        lea diskrep1(pc),a1
        jsr -$0162(a6)             ;-354 AddPort (port) A1
        lea diskio1(pc),a1
        move.l #diskrep1,14(a1)
        moveq #0,d0                ;Drive interne n° 0 (UNIT)
        moveq #0,d1
        lea trddevice(pc),a0       ;   ( A0 , D0 , A1 , D1 )
        jsr -$01bc(a6)    ;-444 OpenDevice (DevName,Unit,ioreq,flags)
        lea diskrep2(pc),a1
        jsr -$0162(a6)             ;-354 AddPort (port) A1
        lea diskio2(pc),a1
        move.l #diskrep2,14(a1)
        moveq #1,d0                ;Drive interne n° 1 (UNIT)
        moveq #0,d1
        lea trddevice(pc),a0       ;   ( A0 , D0 , A1 , D1 )
        jsr -$01bc(a6)    ;-444 OpenDevice (DevName,Unit,ioreq,flags)
        rts

FermetureDrives:
        move.l $4,a6
        lea diskio1(pc),a1
        move.w #$0009,28(a1)       ;Eteindre la LED = Eteindre le moteur
        move.l #$0000,36(a1)       ;du drive n° 0 (l'interne)
        jsr -$01c8(a6)             ;-456 DoIo (Iorequest) (A1)
        lea diskio1(pc),a1         ;Iorequest drive n° 0
        jsr -$01c2(a6)             ;-450 CloseDevice (Iorequest) (A1)
        lea diskrep1(pc),a1        ;Reply Port Drive n° 0
        jsr -$0168(a6)             ;Efface Port -360 RemPort (port) (A1)
        lea diskio2(pc),a1
        move.w #$0009,28(a1)       ;Eteindre la LED = Eteindre le moteur
        move.l #$0000,36(a1)       ;du drive n° 1 (l'externe)
        jsr -$01c8(a6)             ;-456 DoIo (Iorequest) (A1)
        lea diskio2(pc),a1         ;Iorequest drive n° 1
        jsr -$01c2(a6)             ;-450 CloseDevice (Iorequest) (A1)
        lea diskrep2(pc),a1        ;Reply Port Drive n° 1
        jsr -$0168(a6)             ;Efface Port -360 RemPort (port) (A1)
        rts

LitDriveInterne:
        movem.l a0-a6/d0-d7,-(SP)
        lea diskio1(pc),a1         ;Lit une piste
        bsr.s LitUnePiste          ;du drive Interne
        movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
    rts

LitDriveExterne:
        movem.l a0-a6/d0-d7,-(SP)
        lea diskio2(pc),a1         ;Lit une piste
        bsr.s LitUnePiste          ;du drive externe
        movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
    rts

LitUnePiste:
        move.w #$0002,28(a1)       ;Io_Commande: lire = $02 READ
        move.l BufferAdr,40(a1)    ;Adr Buffer Disquette
        move.l NbrPiste,d1
        moveq #0,d0
AdrPiste:
        addi.l #$2c00,d0           ;Multiplication
        subi.l #1,d1               ;de NbrPiste par $2c00
        cmpi.l #0,d1      ;Adr Piste = PisteCourante * Longueur 1 piste
        bne.s AdrPiste
        move.l #$2c00,36(a1)       ;Longueur à lire = 1 piste
        subi.l #$2c00,d0
        move.l d0,44(a1)           ;Adr piste
        move.l $4,a6
        jsr -$01c8(a6)             ;-456 DoIo (Iorequest) (A1)
        rts
```

```
CheckSum1:
    bsr.s CheckSum
        move.l 4(a2),Check1        ;Résultat du 1er Checksum en Check1
    rts

CheckSum2:
    bsr.s CheckSum
        move.l 4(a2),Check2        ;Résultat du 2ième Checksum en
Check2
    rts

CheckSum:
        move.w #$00b00,d0          ;Longueur à tester /4 car .l
        moveq #00,d1               ;ce qui donne $b00 * 4 = $2c00
        move.l BufferAdr,a0        ;à partir de Adr buffer disquette
        move.l a0,a2
Somme:  add.l (a0)+,d1             ;Addition
        bcc.s PasDepasse1
        addq.l #1,d1               ;Retenue
PasDepasse1:
        dbf d0,Somme               ;$b00 additions
        not.l d1                   ;Inversion
        add.l 4(a2),d1             ;Ajoute ancien CheckSum
        bcc.s PasDepasse2
        addq.l #1,d1               ;Ajout +1 si retenue
PasDepasse2:
        move.l d1,4(a2)            ;Sauve Nouveau CheckSum
        rts

ConversionDecimaux:                ;Explication de cette (bête) routine
        subi.l #1,d1               ;de conversion binaire -> décimal
        lea DigiBuff(pc),a0        ;en lisant le livre du Langage Machine
        divu #1000,d1
        bsr.s Chiffre
        divu #100,d1
        bsr.s Chiffre
        divu #10,d1
        bsr.L Chiffre
Chiffre:
        add.w #$30,d1
        move.b d1,(a0)+
        clr.w d1
        swap d1
        rts

NbrPiste:     dc.l 1
Check1:       dc.l 0
Check2:       dc.l 0
BufferAdr:    dc.l 0
trddevice:    dc.b "trackdisk.device",0,0
Titre:        dc.b "CON:0/0/640/29/ Disk_Compare by Leclercq Xavier"
              dc.b " (C)Amiga_News 1991",0
DosName:      dc.b "dos.library",0
dosbase:      dc.l 0
HandleW:      dc.l 0
MSG1:         dc.b "Insert disks in DF0: and DF1: and press RETURN to continue"
FMSG1:
MSG2:         dc.b $0a," TRACK "
Place1:       dc.b "   "
              dc.b "Drive df0: = TRACK "
Place2:       dc.b "   "
              dc.b "Drive df1: OK... "
FMSG2:
MSG3:         dc.b $0a," TRACK "
Place3:       dc.b "   "
              dc.b "Drive df0: NOT EQUAL TRACK "
Place4:       dc.b "   "
              dc.b "Drive df1: ! BAD...",$0a
              dc.b"LEFT Mouse Button to EXIT or RIGHT Mouse Button to CONTINUE"
FMSG3:
;**
;** Pour Utiliser l'assembleur SEKA il faut changer les DS en BLK
;**                                              et les DCB en BLK
diskio1:      ds.l 20
diskrep1:     ds.l 8
diskio2:      ds.l 20
diskrep2:     ds.l 8
DigiBuff:     dcb.b 16,$20
BufferClavier:   ds.b 80
    END
```

Xavier Leclercq

CREEZ UNE APPLICATION EN GFA BASIC
Chapitre 6

Je sais, vous voulez tous programmer de belles démonstrations. Cà, c'était mon truc quand je codais sur D.A.I et ATMOS ou TRS 80 mais depuis, je me suis aperçu que l'Amiga permettait aussi une programmation élégante en multi-tâche grâce à son système d'exploitation. Je pense maintenant que le codage exclusif du hardware est stérile. Ami(e)s codeurs, essayez aussi de ne pas jouer aux apprentis sorciers et respectez les règles simples du savoir vivre. Il est si facile de réaliser un excellent code optimisé en GFA puis DevPac après compilation que je ne comprends pas bien pourquoi je vois encore des démos réalisées de bric et de broc avec des sources particulièrement insipides dont le moindre mal est d'éteindre la diode de mise sous tension. Ce mois ci je montre donc comment coder le COPPER. Mais avant, on continue la suite du cours sur l'avant-projet. Puis c'est la suite du logiciel boursier avec un calendrier.

Ce cours est complété par la série de disquettes Annabella dont l'objectif consiste à prendre en main le débutant jusqu'au niveau pro. Grâce à votre soutien, le domaine gris peut maintenant posséder un véritable éditeur de disquette: *Artiodactyl Block Editor*. L'une des fonctions permanentes de cet éditeur consiste à vérifier tout ce qui est affiché. Amis craqueurs participant au concours Annabella, je vous signale d'ailleurs à son sujet que c'est avec cet utilitaire qu'un abonné a trouvé l'une des cinq protections présentes sur les disquettes Annabella. C'était assez facile: cette protection consistait en une mauvaise validité de la disquette. *Artiodactyl Bloc Editor* a donc écrit *Invalide* au lieu de *Valide* dans la barre de titre du bloc racine. Il a également affiché en blanc sur fond rouge le texte *Invalide* dans la zone correspondante de ce bloc racine. Je pense malgré tout qu'un vrai craqueur armé d'une bonne dose de patience aurait dû trouver cette première protection en se servant au moins de *SmartDisk*, de *DiscoVery* ou de *Amiga Tools Box*. Bien. Aujourd'hui s'achève pratiquement la première partie et avec elle l'avant-projet. On va évaluer les aspects pratiques puis les aspects financiers de nos analyses.

V - EVALUATION DES SOLUTIONS

On a durement travaillé et on se retrouve maintenant avec plusieurs solutions. Il s'agit de sélectionner la meilleure, selon les capacités techniques et psychologiques de l'utilisateur, puis on vérifie les possibilités que nous imposent les limitations économiques.

A - La Praticabilité

Cet aspect pratique nécessite de s'interroger sur les aspects matériels puis humains de notre application.

1/ L'aspect technique

Peut-on réaliser nos ambitions avec le matériel et les logiciels que nous possédons ou que nous pourrions éventuellement acquérir?

a/ Le matériel

Désolé, mais ce cours ne s'adresse pas aux utilisateurs d'*Atari* ou de *PC*. Attention: Super OctetoPhage me demande de préciser que *Atari* et *PC* ne sont pas des bilans déposés mais bien des marques déposées. Que fait donc le traducteur? Bien, nous nous retrouvons donc sur *Amiga* où la technologie informatique nous permet de faire face à toutes les exigences de toutes les applications. En vérité, la barrière éventuelle n'est plus technologique, mais seulement financière, et encore, seulement pour des cas très particuliers.

b/ Le logiciel

C'est la vraie et unique question technique que se pose le développeur sur Amiga. Faut-il faire une solution sur mesure ou bien se servir d'un utilitaire traitant du domaine de l'application envisagée?

La solution sur mesure consiste à prendre un langage de programmation comme le *Basic*, le *C*, le *GFA* ou l'*Assembleur*. C'est là la véritable source du plaisir. Nous devons apprécier toutes les difficultés et tous les risques de notre réalisation. Il faut se fixer des contraintes de temps et des limites de coût. Le véritable professionnel montre ici toute la puissance de son expérience.

Le logiciel professionnel qui permet d'adapter une solution particulière, dans un domaine d'application, s'appelle un... progiciel. Pour notre logiciel boursier, on aurait éventuellement pu se servir d'un système de gestion de bases de données multi-relationnel. Il y a par exemple *Superbase* ou éventuellement *InfoFile* dans une moindre mesure.

2/ L'aspect humain

L'ordinateur doit être à notre service et non l'inverse. Ce n'est pas parce que nous passons nos jours, nos nuits et nos sorties sur *Amiga* que nous devons obliger les autres à faire de même. L'aspect humain s'étudie sous l'angle de l'organisation puis sous l'angle psychologique.



a/ Les modifications organisationnelles

C'est l'une des conséquences les plus valorisantes de l'informatique: tout ce que nous ferons aura des répercussions sur le schéma de l'entreprise après la mise en service d'un logiciel professionnel. Super OctetoPhage, arrête donc de rigoler comme ça. Il en est de même avec un logiciel de jeu. Il y aura aussi des répercussions sur les habitudes du joueur. Par exemple, qui se souvient que nous utilisons la souris de manière systématique depuis seulement 5 ans? Je vois Super OctetoPhage qui arrête de rire, qui semble réfléchir, me regarde et puis qui s'en va de mauvaise humeur car il n'y a pas de souris sur sa machine.

Il faut trouver les répercussions de notre logiciel sur les changements inhérents à l'activité, à la qualification et à l'évolution des conditions d'utilisation. Dans une entreprise, on s'aperçoit qu'il y a aussi un changement dans la répartition des pouvoirs au niveau de la maîtrise et des cadres intermédiaires.

b/ Les modifications psychologiques

C'est la conséquence des modifications dans l'organisation des habitudes et dans l'idée de l'informatique que se font les utilisateurs non préparés. L'approche sera particulièrement difficile si elle suit une expérience ratée due à des *P.C.* convaincus. Cela deviendra beaucoup plus facile quant on aura réussi à imposer l'image d'aisance, de confort et de facilité de notre machine. Pour les cas désespérés, voici la solution qui terrorise Super OctetoPhage: laisser traîner quelques jeux en mémoire sur la machine pendant les pauses café: d'abord des jeux façon *Amstrad* pour enlever la barrière psychique due au clavier, puis des jeux façon Atari, pour plus de réalisme, et enfin de vrais jeux, quand la souris est bien maîtrisée.

B - Les Opportunités Financières

L'application informatique d'entreprise est considérée comme un investissement. Elle figure d'ailleurs dans le nouveau plan comptable. Cela signifie que l'on doit en évaluer la rentabilité prévisible. Evidemment, la signification est différente quant on programme pour le plaisir. Dans tout travail demandé par une entreprise, nous devons supporter les contraintes juridiques, fiscales et de délais.

On examine ce que cela risque de coûter et les avantages que l'on souhaite en retirer.

1/ Recherche du coût de la solution future

Ou "comment ne pas être victime de son propre succès". Pour éviter cela, les dépenses doivent être sérieusement envisagées dans un projet réaliste bien planifié. Il y a les dépenses immédiates et les dépenses ultérieures.

a/ Le prix du développement

Il comprend:

- Le prix de l'étude (Analyse et Développement)
- Le prix de la formation des informaticiens et des opérateurs (la saisie)
- Le prix de l'acquisition du matériel (Amiga, périphériques et locaux,...)
- Le prix de la saisie initiale des fichiers

b/ Le prix du fonctionnement comprend

- Le prix de l'utilisation du matériel (Usure, maintenance,...).
  Par exemple une feuille imprimée coûte de 0,07FF à 0,41FF.
- Le prix du logiciel (acquisition et maintenance)
- Le prix des articles de bureau (Stylo, téléphone, disquettes,...)
- Le prix du personnel (la saisie et les utilisateurs)

L'inconvénient est de se prendre ici trop au sérieux car il est pratiquement impossible de tout connaître. Cette étape a pour objectif de trouver les grandes aberrations. Par exemple: vous créez un service Minitel en prévoyant 2000 appels par jours et un bénéfice de quelques centimes par appel. Votre serveur *Amiga500* crame car vous recevez trop d'appels en même temps. Vous rachetez un *Amiga2000* et il crame à nouveau car vous recevez maintenant 10000 appels par jours. Et vous ne pouvez plus faire face car il vous faudrait investir 2millions deFF. Une recherche prévisionnelle aurait évité ces investissements inutiles. Super OctetoPhage (tiens, le revoilà) et les théoriciens recherchent pour cela le coût marginal ou bien le coût moyen. Cela dépend de la façon de procéder.

2/ Recherche de la valeur apportée par le projet

C'est difficile, me dit Super OctetoPhage, et il a raison. on considère ici:

- La diminution du prix des traitements informatiques. Cela se fait par comparaison avec les coûts existants avant l'avant-projet.
- Les bénéfices directement chiffrables. Il est banal de dire que l'ordinateur va diminuer les coûts du stockage. Super OctetoPhage n'est pas d'accord car il constate que son entreprise doit maintenant utiliser plusieurs locaux pour l'entreposage des résultats obtenus sur son imprimante. J'ai bien essayé de lui dire que certains résultats ne servaient à rien mais il m'affirme qu'il ne faut surtout pas y toucher ni le dire à personne car sans cet encombrement son entreprise s'apercevrait que les PC ne sont plus à la hauteur face aux ordinateurs à base de microprocesseur 68000.
- Les bénéfices seulement estimables. Ce sont les apports indirects qui dépendent pour une grande part de l'humeur du développeur ou de l'utilisateur. Est-ce que, par exemple, la réduction du temps de saisie de l'hôtesse d'accueil la rend plus disponible pour les clients ou bien est-ce que cela va contribuer à augmenter la qualité de son maquillage?

La suite avec la conclusion de l'avant-projet au prochain numéro.

Bien. Vous me connaissez, j'étais rempli d'espérance en voyant la sortie du compilateur pour le ***Basic Amos*** de l'excellent *François Lionet*. En effet, si son langage est moins performant et moins facile d'utilisation que le *GFA*, il contient des routines agréables qui me le font conseiller aux novices en programmation. Il possède aussi des disquettes de démonstrations de jeux fort utiles pour le jeunot qui veut impressionner sa maman. (*François*, demande donc à *Daisy Lionet* de nous faire un vrai codage d'un vrai jeu qui ne ressemble plus à l'Amstrad). Je me demandais si le *GFA3.042* avait enfin un autre concurrent. Je ne le crois malheureusement pas. En effet, *GFA* permet

```
' CODAGE DU HARDWARE:
' INTRODUCTION A LA PROGRAMMATION DU COPPER
' COPper => Cuivre rouge=> Etoile de Shérif => Flic => Motard=> N'importe quoi!
' ---------------------------------------------------------------
OPENW #0
TEXT 150,100,"Programmation directe du Copper - Test du CIA-A"
TEXT 150,110,"        version GFA non compilée        "
dmabase%=&HDFF000                        ! Adresse de base du D.M.A.
' ---REGISTRE SPECIALISE--------------------------------
ABSOLUTE dmacon&,dmabase%+&H96           ! Adresse de base du COPPER
ABSOLUTE ciaapral,&HBFE00                ! Bouton gauche de la souris
' ---REGISTRES DU COPPER-------------------------------
ABSOLUTE cop1lc%,dmabase%+&H80   ! Première liste Copper
ABSOLUTE copjmp1%,dmabase%+&H88 ! Liste dans le compteurCopper
' ---VARIABLES-----------------------------------------
startlist%=38                            ! Adresse de la liste système
copper.liste%=MALLOC(40000,2)            ! Allocation Mémoire
couleur00&=0                             ! Initialisation des variables
couleurxx&=&H180                         ! COLOR00
adresse&=&H1FF                           ! Adresse de départ
commande&=-2                             ! Commande WAIT
rang&=0                                  ! Décompte affiché et formaté
TEXT 190,150,"La liste comporte: "+STR$(rang&*2,4)+" instructions"
mot%=copper.liste%                       ! Oh yeah !
REPEAT                                   ! Début de la boucle de lecture
    WORD{mot%}=couleurxx&  ! WORD offre plus de sécurité que DPOKE
    ADD mot%,2             ! Registre de couleur suivant
    WORD{mot%}=couleur00&  ! DPOKE ne gère pas le débordement de variables
    ADD mot%,2             ! Registre de couleur suivant
    WORD{mot%}=CARD(adresse&)
                           ! Et puis je hais le POKE épique de mes débuts
    ADD mot%,2             ! Registre de couleur suivant
    WORD{mot%}=commande&   ! WAIT par exemple
    INC rang&              ! Le compte est bon
    ADD mot%,2             ! Registre de couleur suivant
    couleur00&=AND(rang&,&HFEF)
                           ! Changement d'un seul registre couleur
    ' couleur00&=OR(rang&,&HF00)        ! Autre exemple
    ADD adresse&,&H10                   ! Adresse suivante
    TEXT 350,150,STR$(SHL&(rang&,1),4)  ! 2*rang&
UNTIL adresse&=WORD(&HFFEF)    ! Fin de la boucle à la ligne 255
WORD{mot%}=-1                  ! Fin de la liste du Copper
WORD{ADD(mot%,2)}=-2           ! WAIT (soit FFFE)
dmacon&=&H3A0                  ! Ecriture dans DMACON (Arrêt du DMA)
cop1lc%=copper.liste%          ! Adresse de la liste dans COP1LC
copjmp1%=0                     ! Activation (registre strobe)
' ---ACTION-----------------------------------------------
dmacon&=WORD(&H8280)           ! Activation du DMA-Copper
' ---FIN--------------------------------------------------
REPEAT                         ! Attente Bouton gauche de la souris
UNTIL NOT BTST(ciaapral,6)
                     ! Test du CIAAPRA (C'est comme MOUSEK=1)
cop1lc%=LONG{ADD(startlist%,_GfxBase)}
                     ! 1ère Adresse du COPPER dans COP1LC
copjmp1%=0                     ! Re-démarrage du COPPER (1 ère adresse)
dmacon&=WORD(&H83E0)           ! Retour à l'état initial
~MFREE(copper.liste%,40000)    ! Libération de la Mémoire occupée
END
```

de coder en *Basic* (un peu comme *Amos*, avec l'avantage de la clarté d'une seule commande par ligne), et il permet aussi de coder en assembleur, en logo et en C (le meilleur, seulement, de ces trois langages). De plus, sachez que le *GFA3.50* existe en version anglaise depuis belle lurette. Sachez que la sortie de la version 3.52 du *GFA* a été retardée pour des raisons de rentabilité à cause du piratage: grâce à ces résidus de vermisseaux qui se prennent pour des codeurs, nos pays francophones ne disposent que de la version 3.042 sans avoir jamais connu de version 3.1, 3.2 ou 3.3 ou 3.4. Il gère à tel point la 3D, le calcul matriciel et le calcul combinatoire avec ses nombreuses fonctions supplémentaires que les bons codeurs de hardware un peu plus malins que les autres réalisent leurs sources en *GFA* puis les compilent avec une option de table des symboles pour pouvoir optimiser sous *DevPac*. C'est le thème de la question du mois.



GFA COPPER, j'ai la solution

- *Pierre Philippe*, j'aime beaucoup tes articles. (Merci) je programme une démo du *Copper* sous *DevPac2.14* mais le codage est long à écrire. Peux tu me dire s'il est possible de créer ma liste du *Copper* sous *GFA*? *Sylvie de Mende*. (tiens une admiratrice et en plus une *Lozériene*. Vive le *Causse Noir*.)

- Rien de plus simple. Il te faut faire exactement pareil que pour les codages réalisés sous *DevPac*. Le *GFA* ne possède ici que l'avantage de la rapidité du développement. Recopie donc le codage suivant puis utilise le compilateur *GFA3.52* pour un démarrage à fond la caisse. Tu peux même optimiser sous DevPac le code du fichier intermédiaire *TEST.O*. Sinon, sauve les valeurs obtenues sur disquette et cela te permettra de réintégrer ces nombres précalculés dans tous tes codages ultérieurs *(voir Codage du Hardware)*.

Comme toujours, si vous souhaitez une réponse personnalisée, n'oubliez pas de m'envoyer le codage défectueux, sur la disquette demandée de toute façon pour ma réponse.

C'est l'instant le plus émouvant et de plus en plus célèbre dont on ne se lasse jamais malgré la difficulté intrinsèque du mouvement: vous prenez délicatement, entre la phalangine du premier métacarpien droit et les phalangettes des quatrièmes et cinquièmes métacarpiens homolatéraux, les bords latéraux-externes de votre souris, puis vous laissez reposer les extrémités distales des deuxièmes et troisièmes phalangettes grâce à un mouvement modéré (ne nous leurrons point) de prosupination. Ils ne vous reste plus qu'à rétablir un contact, à faible dualité temporelle récursive, de la pulpe distale de votre index avec le bouton gauche de la souris. En résumé, je vais lancer l'interpréteur *GFA*. CLIC-CLIC.

Calendrier

Vous êtes encore là? C'est donc que la vraie programmation vous intéresse. Le premier ou la première qui me fait un codage compliqué dans le style du paragraphe ci-dessus là où cela peut se faire simplement sera privé de Danone, le yaourt de jeu préféré de Super OctetoPhage. Voici le règlement de ce nouveau jeu de la rentrée: prenez et posez délicatement les touches du clavier de votre ancien *PC* sur votre index (NDLR1: un peu comme une bille. NDLR2: si vous êtes encore étudiant(e)s, ça marche aussi avec les *PC* de votre professeur) tandis que vous installez votre Danone à 3 mètres 02. (NDLR3: l'imprécision provient d'une mauvaise traduction de la version allemande). Le jeu consiste à transpercer votre yaourt grâce à une chiquenaude qui doit propulser la touche sur le dit yaourt. L'astuce consiste évidemment à viser le couvercle et à l'atteindre avec l'un des bords tranchants de la touche. Le premier qui transperce a gagné le droit de manger du *Danone*, le yaourt qui se transforme en je ne sais plus quoi à l'intérieur, ce qui se voit à l'extérieur.

Super OctetoPage a bien assimilé les recommandations du mois dernier et tiens à nous les réciter:

"Pour écrire très proprement en *GFA* (qui existe maintenant aussi sur *PC*), il faut:

- écrire en français,
- mettre un maximum de commentaires synthétiques,
- éviter toutes les abréviations,
- faire des copies très régulières de notre travail sur plusieurs disquettes,
- utiliser le plus du *GFA* (et du *Basic C* dans une moindre mesure), la programmation modulaire,
- utiliser les farfadets *WORD&*, pour un codage destiné à la compilation et optimisation sous *DevPac*, mais utiliser les farfadets *BYTE|*, pour un codage destiné à être diffusé non compilé avec *GFABASRO*."

Bien. Passons au bout de code *GFA*. Ce mois-ci, un codage facile pour bien digérer le contenu du *COPPER* => chaudron => gosier => bouffe => Toujours n'importe quoi: ces américains sont véritablement obsédés par ce métal jaune. Vous trouverez la suite des explications plus techniques traitant d'une partie du *COPPER* et des images *I.F.F.* sur la disquette Annabella du mois parmi les 5 exercices pro et les 6 programmes d'exemples et d'explications.

```
'**********************************************************
'*  CALENDRIER                                            *
'*                                                        *
'*  CONCEPTION DU CODAGE      Pierre Philippe LAUNAY      *
'*  CONCEPTION GRAPHIQUECatherine LARDY                   *
'*  DATE DE CONCEPTION        05 septembre 1991           *
'**********************************************************
calendrier              ! Lancement du programme
PROCEDURE calendrier    ! Le cadre de la datation. Pliez et dépliez moi en
                          effleurant délicatement la touche HELP
  DISPLAY ON            ! Déconnexion de la sortie écran
  lit.date              ! Lecture de la date système
  lit.mois              ! Lecture des noms de mois
  met.fenetre           ! Ouverture de la fenetre
  met.zone              ! Les 7 zone du calendrier
  met.texte             ! Les 7 textes
  met.jour              ! Ecriture des jours
  DISPLAY OFF           ! Connexion de la sortie écran
RETURN
PROCEDURE boîte(x1&,y1&,x2&,y2&,motif&)   ! Boîte trammée
  COLOR 2,1,3                             ! Couleur spéciale
  DEFILE 2,2,motif&                       ! Trame spéciale
  PBOX x1&,y1&,x2&,y2&                    ! Boîte pleine
  COLOR 1,2,3                             ! Reflet
  LINE x1&,y1&,x2&,y18                    ! Ligne supérieure
  LINE x1&,y1&,x1&,y2&                    ! Ligne gauche
  COLOR 3,2,1                             ! Ombre
  LINE x1&,y2&,x2&,y2&                    ! Ligne inférieure
  LINE x2&,y1&,x2&,y2&                ! Ligne droite
RETURN
PROCEDURE lit.date                        ! Saisie de la date de l'horloge
  jour&=VAL(LEFT$(DATE$,2))               !.Jour de l'horloge
  mois&=VAL(MID$(DATE$,4,2))              ! Mois de l'horloge
  an&=VAL(MID$(DATE$,7,4))                ! An de l'horloge
RETURN
PROCEDURE lit.mois                        ! Lecture des noms de mois
  ' ---PREPARATIFS-----------------------------------------
  OPTION BASE 1           ! Les tableaux commenceront à 1 au lieu de 0
  DIM mois$(12),jour|(12) ! Réservation de mémoire pour les tableaux
  RESTORE date            ! Pointeur de données pointé sur les DATA date:
  ' ---LECTURE DES MOIS ET DES
JOURS----------------------------
  FOR mois|=1 TO 12       ! Boucle de lecture des mois
    READ mois$(mois|)     ! Lecture des données DATA du mois
    READ jour|(mois|)     ! Lecture des données DATA du nombre de jours
  NEXT mois|              ! Fin de la boucle FOR...NEXT
  ' ---FEVRIER--------------------------------------------------
  IF AND((an& MOD 4)=0,(an& MOD 100)<>0) ! Si l'année est bissextile
    jour|(2)=29                   ! Février en 29 jours
  ELSE                            ! Sinon
    jour|(2)=28                   ! Février en 28 jours
  ENDIF                           ! Fin du test IF...ELSE...ENDIF
  ' ---DONNEES-------------------------------------------------
  date:                           ! 07 Messidor 1960: the first great day
  DATA Vendémiaire,31,Brumaire,28,Frimaire,31,Nivose,30
  DATA Pluviose,31,Ventose,30,Germinal,31,Floréal,31
  DATA Prairial,30,Bisoux,31,Thermidor,30,Fructidor,31
  '-----------------------------------------------------------
RETURN
```

Le cahier des charges demande de préparer une fenêtre représentant une grille de saisie pour la date. Cette fenêtre devra comporter une zone de saisie pour le clavier et 6 autres zones seulement accessibles par la souris:

- Les 31 Jours du mois,
- Les 12 Mois de l'année,
- 20 Années en commençant avec l'année précédant la date actuelle (donc par exemple de 1990 à 2009),
- Une zone d'annulation des dernières saisies,
- Une zone de validation des saisies,
- Une zone de remise à la date initiale existant lors de la mise sous tension.

La date actuelle devra être mise en évidence.

Première remarque: faut-il faire afficher 31 jours ou seulement les jours du mois actuel ? (par exemple, 30 jours pour septembre)

Deuxième remarque: il n'y a d'indiqué ni les dimensions à respecter pour chacune des 7 zones ni leurs agencements particuliers sur l'écran.

Le codage est donc indiqué à la suite de cet article. Vous connaissez la règle du jeu: **Il y a encore et toujours 3 erreurs à retrouver**. Ce ne sont pas des erreurs portant sur les *DATA*.

La première est comme d'habitude une simple faute de syntaxe que vous indiquera aussitôt *GFA*. La deuxième est assez facile. Ce n'est qu'une inversion de fonctions qui produit alors un clignotement de l'écran. D'ailleurs, à tout réfléchir, on pourrait se demander si la fonction utilisée ici est vraiment utile. La troisième est assez classique et ne pardonne pas sous Assembleur. C'est un récapitulatif des précédents chapitres.

Bien. Maintenant que vous avez trouvé, j'attire votre attention sur l'intérêt de ce codage. Il n'y a qu'une seule commande: calendrier. Les procédures sont ensuite classées par ordre alphabétique. Cela permet de les retrouver beaucoup plus rapidement quand le programme commencera à devenir important. S'il devient vraiment très long, on réalisera d'abord un premier classement thématique (les procédures de saisie, d'affichage,...) puis chaque procédure sera classée alphabétiquement dans son thème spécifique. Enfin, la première procédure indiquera toujours le plan général suivi par le codage.

Certains prétendent que la meilleure façon d'apprendre à programmer consiste à se taper des heures de codes (dixit mon maître en informatique il y a quelques années). Je leur en laisse la responsabilité. Personnellement, je crois que la recopie d'un simple codage est stérile car il me semble peu important de s'apercevoir au bout de 4 ou 5 heures que le codage ne marchait pas à cause de 5 ou 6 fautes de frappe. Je crois plus important de trouver pourquoi un codage que l'on soumet à votre analyse ne fonctionne pas alors qu'il a toutes les apparences de la bonne écriture. C'est le but suivi par les disquettes Annabella que vous êtes de plus nombreux à apprécier. Ensuite, il me semble nécessaire de montrer le pourquoi d'une commande. Enlevez donc la commande *COLOR* qui précède *DEFILE* ou ce qu'il en reste (Gasp, j'ai révélé la première erreur). Relancez. La présentation devient beaucoup plus terne car *COLOR* a pour fonction d'indiquer l'utilisation d'une nouvelle couleur (du numéro 0 à 7, 15, 31 ou 63, selon le type d'écran) des lettres, fonds et bordures. Au fait, si les noms des mois révolutionnaires sont corrects, il n'en est pas de même pour le décompte des jours. Grand Giga Extra concours de programmation *AmigaNews (numéro 38)*: l'idée d'un vrai calendrier façon révolutionnaire pourrait être retenue si le codage, le *GFX* et la musique sont excellents. Codeurs associant *GFA+DevPac* à vos claviers. Vous avez l'avantage de la rapidité de développement puis de fonctionnement du code sur ceux qui n'utilisent que le *Basic*, le *C* ou l'assembleur sans parler des autres langages interprétés.

Pierre Philippe Launay - Résidence Les Cottages
83, Rue André Theuriet - F63000 CLERMONT-FERRAND

Pierre Philippe

```
PROCEDURE met.fenetre                    ! Ouverture de la fenetre
    OPENW #1,10,10,600,180,0,15          ! Cette Fenêtre n'est pas le numéro 6
    TITLEW #1,"MISE A JOUR DE LA DATE: Cliquetez
                                         ou inscrivez la date désirée "
RETURN
PROCEDURE met.jour                       ! Affichage des jours
    FOR jour|=1 TO jour|(mois&)          ! Affichage des jours du mois
        test(jour|,jour&)                ! Comparaison au jour de l'horloge interne
        TEXT ADD(MUL(INT(DIV(jour|,10)),30),20),
                  ADD(MUL(jour| MOD 10,10),40),STR$(jour|,2,0)
    NEXT jour|                           ! Fin de la boucle FOR...NEXT
    FOR mois|=1 TO 12                    ! Affichage des 12 mois
        test(mois|,mois&)                ! Comparaison au mois de l'horloge interne
        TEXT  ADD(150,MUL(92,(SHRI(PRED(mois|),2)))),
                  ADD(40,MUL(PRED(mois|) MOD 4,10)),mois$(mois|)
    NEXT mois|                           ! Fin de la boucle FOR...NEXT
    any|=30                              ! Position verticale de l'écriture
    FOR anmis&=PRED(an&) TO ADD(an&,8)   ! 10 années par colonnes
        ADD any|,10                      ! Augmente any| de 10
        test(anmis&,an&)                 ! Comparaison à l'année de l'horloge interne
        TEXT 430,any|,STR$(anmis&,4,0)   ! Affichage
        COLOR 3,2,1                      ! Couleur neutre
        TEXT 470,any|,STR$(ADD(anmis&,9),4,0)
    NEXT anmis&                          ! Fin de la boucle FOR...NEXT
RETURN
PROCEDURE met.text                       ! Le texte du calendrier
    TEXT 158,120,"ERREUR"                ! Mauvaise sélection dans la saisie
    TEXT 262,120,"O K"                   ! Validation de la nouvelle date
    TEXT 343,120,"HORLOGE"               ! Date interne au lancement du logiciel
    TEXT 170,157," Nouvelle date choisie : " ! Pour la suite le mois prochain
    TEXT 40,20," Jour  "                 ! Titre de la boîte Jour
    TEXT 236,20," Mois  "                ! Titre de la boîte Mois
    TEXT 424,20," Année  "               ! Titre de la boîte Année
RETURN
PROCEDURE met.zone                       ! Les 7 boîtes
    boîte(150,90,210,140,21)             ! Origine
    boîte(220,90,330,140,20)             ! OK
    boîte(340,90,400,140,21)             ! Système
    boîte(15,25,135,140,7)               ! Jour
    boîte(140,25,410,80,7)               ! Mois
    boîte(415,25,510,140,7)              ! An
    boîte(40,160,500,171,8)              ! Saisie
RETURN
PROCEDURE test(test&,vu&)                ! La flemme
    IF test&=vu&                         ! Si la valeur testée égale la valeur référence
        COLOR 1,2,3                      ! Alors couleur spéciale
    ELSE                                 ! Sinon
        COLOR 3,2,1                      ! Couleur neutre
    ENDIF                                ! Fin du bloc IF...ELSE...ENDIF
RETURN                                   ! Fin
```

DOMAINE GRAND PUBLIC

CAM #461

PlayX:

Un utilitaire qui vous permettra de reproduire les fichiers musique de type Music-X.

DaffyAlarm:

Une petite alarme qui émettra en temps voulu un bip sonore et un message de votre choix afin de vous rappeler rendez-vous, repas,... Auteur: *Frank Baffoni.*

WonderSound:

Update de la version de la *Fish 428.* Un programme de conception de sons avec une fenêtre qui vous permet de concevoir l'enveloppe comme vous l'entendez (pouf-pouf) et une autre qui vous offre le contrôle des harmoniques et des phases. Version 1.6, exécutable seulement. Auteur: *Jeffrey Harrington.*

Listen:

Un drôle de programme qui vous permettra d'écouter vos fichiers. Listen envoie en effet le contenu de tout fichier sur les canaux de l'Amiga. Il y a même des options pour les écouter à l'envers (peut-être des messages subliminaux se cachent-ils dans vos programmes?). Auteur: *Erik Quakenbush.*

Sys2Drt:

Pour convertir des fichiers au format Sysex en vue d'une utilisation avec le programme Dr T Editor. Auteur: *Greg Gaskill.*

MultiRipperV2.0:

Un extracteur (ripper) de songs comme il en existe tant. Celui-ci propose des options qui vous séduiront peut-être. Il déloge les fichiers *Future Composer, Noisetracker, Soundtracker, Soundmon et Bugmon.*

AGMSPlaySound:

Un programme pour jouer toutes vos musiques favorites. Celui-ci charge les données au fur et à mesure, si bien que la musique est jouée en continu. De nombreuses options disponibles.

KawaiEditor:

Un éditeur pour le synthé Kawai K4. Pour les musiciens adeptes du Midi qui en possèdent un. Auteur: *Jan Saucke* (qui en a sans doute un!).

SuperPlay:

Utilitaire musical, qui joue n'importe quel morceau avec le volume paramétrable. Il peut également jouer des airs de façon aléatoire en provenance d'un fichier. Code uniquement.

Auteur: *Jonathan Potter.*

CAM #462 A&B

DataEasy:

Un programme de gestion de bases de données incluant une interface téléphone, une interface vocale, un éditeur écran pour définir et modifier simplement les définitions de la base de donnée. Et bien d'autres fonctionnalités que je vous laisse le soin de découvrir. Version 1.1, code uniquement. Auteur: *J.Dale Holt.*

Liner:

Un utilitaire de création de divers types de soulignements pour vos documents ASCII. Cette version est destinée aux possesseurs du système 2.0 et supporte tout les modes d'affichage de Denise. Source en C inclus.

CheckBook:

Un programme d'aide à la gestion de vos transactions bancaires. Version 0.9, exécutable seulement. Auteur: *Jeffrey Almasol.*

AmyGen:

Un programme pour réaliser votre arbre généalogique. De très nombreuses options disponibles. Sources en basic incluses. Version 5.0, Auteur: *Melvin Duke.*

SiliconSecretary:

Un programme certes exclusif, mais très utile si vous jouez souvent au bowling entre amis. Celui-ci vous permettra de gérer vos équipes, vos points, vos victoires, vos strikes, spares...etc. Auteur: *Allen Maroney.*

CAM #463

MenuC:

Un compilateur de menus et gadgets. Il prend un simple fichier ascii descrivant les menus et gadgets et il en crée les structures IntuiText nécessaire à la création de menus et gagets. Version 0.8, code uniquement. Auteur: *Bruce Mackey.*

Conman:

Encore un programme très célèbre et très utile! Voyez les articles de Zorglub si vous n'êtes pas convaincu. C'est le remplaçant indispensable du console-handler standard de votre Amiga. Cette révision est la 1.3e, update de la version 1.3 de la Fish 165. Les changements concernent des mises à jours pour le Workbench 2.0 (refresh et cut/paste) et des améliorations sur les changements de taille des fenêtres. Exécutable seulement. Auteur: *William Hayes.*

PPLib:

Nico François vous propose une librairie qui facilitera la vie des programmeurs qui veulent écrire des programmes qui supportent PowerPacker.

ModulaDefs:

Développement et définition de modules pour les librairies graphiques, intuition et mathématiques de votre Amiga pour être utilisé avec le compilateur MODULA 2 contenu dans la Fish 24. Code Uniquement. Auteur: *Steve Tibbet.*

ReqAztec:

Une version embellie de l'interface de la librairie req pour Aztec C 5.0. Sources en assembleur incluses. Auteur: *Pierre Carrette.*

MungWall:

Un petit utilitaire qui place des protections autour de certaines zones de mémoire afin que celles-ci ne soient accidentellement détruites.

FifoLib:

Un remplacement du célèbre et utile Pipe: réalisé par le non moins célèbre Matt Dillon (que serait le DP sans ce type?). Fifo: utilise sa propre bibliothèque, Fifo.library, ce qui le rend très puissant par rapport à Pipe:. Version 2, update de la version de la Fish 432. Certaines sources sont incluses. Auteur: *Matt Dillon.*

IPDevice:

Encore une bibliothèque dédiée aux 'pipes', avec des fonctionnalités semblables à celles de fifolib. Auteur; *Pete Goodeve.*

CAM #464 A&B

TurboTitle:

Un programme de sous-titrage de films. Version 0.71, exécutable seulement. Auteur: *Robert Jenks.*

FullView:

Un afficheur de texte qui utilise les gadgets tout en haut de l'écran, ouvre les fenêtres avec la taille du Workbench, possède un scrolling rapide et peut utiliser les fichiers compactés avec le fameux PowerPacker. Il vous permet d'afficher aussi les images IFF. Version 2.02, code uniquement. Auteur: *Jonathan Potter.*

DiskPrint:

Imprime des étiquettes pour vos disquettes 3.5, principalement pour les disquettes des séries du domaine public. Des fichiers correspondant aux différentes collections peuvent être chargés en mémoire, si bien que vous n'avez absolument rien à entrer au clavier pour sortir une étiquette. Version

2.3e, update de la version de la Fish 433. Exécutable seulement. Auteur: *Jan Geissler.*

Textra:

Version 1.09 de déjà ancien mais toujours apprécié éditeur de texte. Auteur: *Mike Haas.*

DJPrint/DJFilt:

Deux utilitaires qui raviront les possesseurs de DeskJet 500. Le premier est un utilitaire permettant de changer facilement tous les paramètres d'impressions standard (marges, entêtes, bas de pages, tabulations, ...). Le second vous permet de traiter un fichier afin d'y insérer des lignes de commandes pour changer le style, la police,... etc. Version 1.1. Auteur: *Steve Anderson.*

LQFonts:

Toutes une série de polices de caractères issues du format Amiga et converties au format Epson LQ. De plus, un petit script ARexx vous permet d'utiliser facilement ces nouvelles polices. Auteur: *Mike Mantino.*

HPGL2PS:

Pour convertir des fichiers au format HPGL (langage des tables traçantes de HP) au format PostScript. Version 1.23, auteur: *Rudolf Werner.*

CAM #465

BootCACHE:

Un utilitaire qui permet de déconnecter les instructions et les caches data pour les 68020/68030, permettant d'accroître les chances des utilisateurs de ces processeurs d'utiliser d'anciens programmes qui auparavant ne fonctionnaient pas. Auteur: *Nico François.*

Clock:

Deux programmes pour afficher les horloges sur l'écran du Wb. Les exécutables sont de petite taille (2Kb) et prennent peu de temps processeur. Version 1.4, les deux programmes demandent l'ARP librairie, sources C incluses. Auteur: *Stuart Mitchell.*

NoReq:

Un programme très court qui, alternativement, tourne on/off les requesteurs DOS. Sources incluses. Auteur: *Jonathan Potter.*

PPAnim:

Plus la peine de vous décrire les programmes de Nico François, celui-ci vous permet de compacter des animations, qui seront décompactés automatiquement lors de leur lecture. Code uniquement.

FAClock:

Encore une horloge digitale, la particularité de celle-ci est d'essayer de rester continuellement en avant plan. Code uniquement. Auteur: *Jonathan Potter.*

SwapName:

Une variante de la commande 'rename' qui échange les noms de deux fichiers. Code uniquement. Auteur: *Jonathan Potter.*

AutoAddRAM:

Vous permet d'ajouter plusieurs cartes mémoires non-autoconfig à la fois. Version 2.03, code uniquement. Auteur: *Jonathan Potter.*

PopInfo:

Un petit utilitaire qui lors d'un click souris fait apparaître l'état de votre mémoire et de vos devices. Version 4.0, code uniquement. Auteur: *Jonathan Potter.*

LCDCalc:

Sans doute la plus jolie des calculatrices quatre fonctions jamais programmées sur l'Amiga! Comme le dit l'auteur, il est souvent désagréable de chercher partout sa calculette pendant un travail quelconque sur votre machine. Voilà qui est réglé, et de jolie manière. Ecrit en J-Forth, exécutable seulement. Auteur: *Mike Haas.*

WTF:

WTF est un utilitaire qui vous ramène une fenêtre au devant en double-cliquant. Sources incluses. Auteur: *Thomas Albers.*

Check4Mem:

Vous permet de rechercher à partir d'un fichier batch une certaine quantité de mémoire possédant certains attributs. S'ils ne sont pas trouvés, un Warm retour code est généré. Version3, code uniquement. Auteur: *Jonathan Potter.*

ParM:

Un menu paramétrable. Il vous permet de construire des menus pour pouvoir lancer un programme quelconque que vous avez sur votre disque. C'est une alternative au MyMenu. A voir. Version 2.5r, sources incluses. Auteurs: *Sylvain Rougier et Pierre Carrette.*

WBGauge:

Un utilitaire qui permet aux utilisateurs du WB2.0 de ramener la jauge sur le coté indiquant le degré d'occupation du disque. Version 1.0, code uniquement. Auteur: *Jean-Michel Forgeas.*

SetColors:

Peut sauver et charger des fichiers de couleurs (palette). Sources incluses. Auteur: *Pierre Carette.*

JoyMouse:

Un programme simple qui vous permet d'utiliser votre joystick comme une souris. Code uniquement. Auteur: *Jonathan Potter.*

Utils:

Un groupe de petits utilitaires qui nécessite l'ARP librairie. 'Du' affiche l'espace disk utilisé par un répertoire... A découvrir. Sources assembleur incluses. Auteur: *Stuart Mitchell.*

TMonth:

Il exécutera n'importe quel programme au premier lancement de TMonth chaque mois. Très utile pour exécuter , par exemple, le programme ATOM-CLOCK qui ajustera votre horloge chaque mois. Version 1.1a, code uniquement. Auteur: *George Kerber.*

NextWin:

Pour avoir des fenêtres comme sur NeXT. Il suffit de cliquer sur la barre de déplacement d'une fenêtre pour rendre celle-ci transparente et ainsi voir les autres fenêtres. Une fois lancé, on ne peut plus s'en passer.

Sparc2Amiga:

Pour convertir des fichiers importés de stations Sun vers votre Amiga. Sources incluses. Auteur: *Jochen Frevert.*

CAM #466

A68Kexamples:

Douze exemples montrant les utilisation de l'assembleur A68K de Charlie Gibbs. Auteur: *E. Lenz.*

AztecArp:

Un package d'interfaces Arp réalisé pour fonctionner avec l'Aztec C version 5.0. C'est la version 1.9 que vous découvrirez, update de la FISH376 (corrigeant des bugs et permettant de l'utiliser avec le Kickstart 2.0). Sources c et assembleur incluses. Auteur: *Olaf 'Olsen' Barthel.*

M2Utils:

Diverses sources pour Modula -2. Incluant ColorReq, une interface pour color.library,IFFLib, l'iff.library de Christian Webers et l'ARP. Auteur: *Sascha Wildner.*

CAM #467

TypingTutor:

Un simple tuteur de dactylographie qui mesure votre vitesse de frappe et ajuste le niveau de difficulté en rapport avec celle-ci. Code uniquement. Auteur: *William Jordan.*

DeluxeBeep:

Un petit programme qui utilise l'exécution de SetFunction pour jouer un son digitalisé de votre choix quand un programme fait appel à la routine d'Intuition : DisplayBeep. Sources incluses ainsi que les instructions pour installer vos sons. Auteur: *Jan van den Baard.*

Post:

Un excellent interpréteur PostScript pour l'Amiga, qui développe complètement le langage de chez Adobe. Supporte les polices de caractères de type 1 et 3, les sorties écran, fichier et imprimante. Nécessite la bibliothèque Arp V39+ et ConMan V1.3+. Version 1.4, update de la version 1.3 de la Fish 408. Source en C incluse. Auteur: *Adrian Aylward.*

CyrillicFont:

Une police de caractères cyrilliques (russes) en 12 points. Auteurs: *Elaine et Tim Martin.*

A-Gene:

Version démo d'un programme de base de données généalogique. Quelques options bien utiles ne sont hélas pas présentes dans cette démo, comme par exemple l'édition des enregistrements, la possibilité d'importer des fichiers Digiview. Nécessite 1 Mo, et une imprimante et un second lecteur de disquettes seront les bienvenus. Version 3.10, exécutable seulement. Auteur: *Mike Simpson.*

Banner:

Un programme pour réaliser des bannières à l'aide de polices de caractères géantes. Version 1.2. Auteur: *Arthur Dahm.*

CAM #468

BatchRequester:

Un programme simple qui ouvre un fichier de requêtes Arp et inscris le résultat dans un environnement variable. Très utile si utilisé dans les batchfiles. Version 1.1. Auteur: *Christoph Teuber.*

WaitAnyKey:

Une commande CLI qui attendra l'appui de n'importe quelle touche. Utile pour les fichiers batch. Version 1.0 avec sources en assembleur. Auteur: *Roger Fischlin.*

SetRamsey:

Un programme qui vous permet de contrôler et de changer les préférences du contrôleur de mémoire Ramsey sur l'A3000, sous Kickstart 1.3 ou 2.0. Utile pour le mode burst ou pour changer le taux de rafraichissement de la mémoire. Version 1.02, exécutable seulement. Auteur: *Nic Wilson.*

KeyMacro:

Programme créant des macros qu'on peut lancer à partir du clavier, il est configurable via un fichier texte. Version 1.8, update de la 1.6 sur la FISH398. Sources incluses. Auteur: *Olaf 'Olsen' Barthel.*

ToolManager:

Grâce à ToolManager, vous pouvez ajouter vos propres programmes au menu tools du Workbench 2.0. Version 1.2, source incluse. Auteur: *Stefan B.*

AutoCLI:

Un programme 'PopCli' qui fonctionne avec le Workbench 2.0. Supprime aussi le bug qui faisait se

planter un Amiga pal essayant d'ouvrir un Cli de plus de deux cent lignes en hauteur. D'autres caractéristiques comprennent la possibilité de programmer les touches de fonction, et de faire s'exécuter des scripts du directory s:. Version 1.88, update de la version 1.6 sur la Fish 399 avec plus d'améliorations. Exécutable seulement. Auteur: *Nic Wilson.*

FixCLI:

Une petite commande bien utile qui donne du corps à vos CLI. Je m'explique: un CLI ou un Shell créé par programme autre que celui avec lequel vous avez booté (Dmouse ou PopCli par exemple) n'a pas de trace, ni de directory valide. FixCLI résoud ce problème en donnant un chemin à vos CLI qui n'en possédent pas. A mettre dans vos startup-sequence. Source incluse. Auteur: *Paul Kienitz.*

Scrub:

Un programme de gestion de disquette de nettoyage des lecteurs. Pour ceux qui en ont (des disquettes de nettoyage). Pur. Source incluse. Auteur: *Paul Kienitz.*

RunBack:

Une version très compacte de cet utilitaire très célèbre pour démarrer un processus CLI en tâche de fond, tout en permettant à la fenêtre CLI de se fermer. Cette version est pure t ne fait que 468 octets! Source en assembleur incluse. Auteur: *Paul Kienitz.*

MMB:

Avec ce programme les utilisateurs de souris à 3 boutons avec le Wb 2.0 leur permet d'utiliser le bouton central comme shift pour faire des sélections multiples. Code uniquement. Auteur: *Garry Glendown.*

ClockDoctor:

Un programme antivirus qui traite les symptômes suivants: votre horloge compte huit heures pour une seconde, ou alors votre horloge est arrêtée. Version 3.0. Auteur: *Delaware Software.*

MakeFastmem:

Un programme qui transforme de la mémoire Chip en Fast. Utile pour ceux qui ont 1 Mb de Chip. Source en assembleur incluse. Auteur: *Erik Lundevall.*

FlashDisk:

Un optimisateur de disquettes avec de nombreuses options. Vous pouvez ainsi avoir des temps d'accès moins longs. Version 0.3, Auteur: *Curtis Palmer.*

SetMouse:

Place le pointeur de souris aux coordonnées indiquées. Vous pouvez aussi faire se presser le bouton gauche de la souris après x secondes. Version 1.1, auteur: *David Czaya.*

Hex:

Un très bon éditeur hexa/ascii de fichiers. Celui-ci lit fichier par fichier et non pas secteur par secteur, ce qui rend rapide les opérations ultérieures (comme la recherche d'une chaîne par exemple).

CAM #469

TrackDOS:

Un programme qui permet le transfert facile de données entre le Dos, la mémoire et le trackdisk.device. Par Dos, on entend des données contenues dans un fichier standard, par mémoire ce sont des données situées n'importe où en mémoire, et par TrackDisk.device ce sont des données stockées sur disquette mais non accessibles par le Dos (bootblocks loaders par exemple). Le transfert de données entre ces trois protagonistes étant habituellement fastidieux, ce programme est là pour y remédier. Version 1.04, update de la version sur la Fish 365. Exécutable seulement. Auteur: *Nic Wilson.*

FMouse:

Un accélérateur de pointeur souris, similaire au DMouse de Matt Dillon. D'autres fonctionnalités sont présentes. Sources en assembleur. Auteur: *Roger Fischlin.*

DFC:

Un programme de copie et de formattage joliment réalisé. C'est la version 5; update de la version de la Fish 131 (qui ne remonte pas à hier!). Source incluse. Auteurs: *Tom Rokicki et Sebastiano Vigna.*

GMC:

Un gestionnaire de clavier comportant une édition de ligne de commande étendue. Version 9.8, update de la version 9.6 de la FISH398. Code uniquement. Auteur: *Goetz Muller.*

ClockDJ:

Un clône de DMouse aux fonctionnalités intéressantes.Il propose une horloge, un accé lérateur de souris, un blanker, un éditeur de texte,...etc. Version 5.02, exemples d'utilisation ARexx fou mis. Auteur: *David Jenkins.*

ARTM:

Le maintenant célèbre Amiga Real Time Monitor. Il visualise et contrôle l'activité système: tâches, fenêtres, devices, bibliothèques, ports, mémoire, vecteurs, interruptions,... Proposé ici en version Pal et NTSC. Version 1.2, auteurs: *Dietmar Jansen et F.J.Mertens.*

CAM #470

BCBMusic:

Un ensemble de trois musiques originales écrites et composées à l'aide de MED v2.10. Vous n'avez pas besoin du player, car celui-ci a été compilé avec les musiques. Compatible avec le système 2.0, exécutable seulement. Auteur: *Brian C. Berg.*

MED:

Version encore récente de cet éditeur de musique du style Soundtracker, plus facile à utiliser. Une musique peut comporter jusqu'à 50 blocs. Les fonctions d'édition comprennent les classiques 'cut/paste/copy' de pistes ou de blocs, le changement du tempo, du vibrato, des (des)crescendo, et du volume. De plus le Midi n'a pas été oublié. Un excellent programme. Version 2.13, exécutable seulement. Auteur: *Teijo Kinnunen.*

RxTracker:

Un programme pour faire jouer des modules songs réalisés à l'aide de MED à partir d'un programme ARexx. Comprend en outre une bibliothèque MedPlayer. Auteur: *Dominic Giampaolo.*

Monsieur,

J'ai tapé sur mon Amiga 2000 les programmes suivants extraits du livre TRUCS et ASTUCES pour Amiga, à savoir:

- Taille d'un fichier p241 & 242
- Commentaire de fichier p244 & 245

J'ai compilé ces deux programmes avec AZTEC C MANX V5. Il sort à chaque fois une erreur "ptr/int numero 121".

Après maintes vérifications et divers essais, n'ayant pu résoudre le problème, je me permets de vous demander s'il n'y a pas une erreur d'impression comme dans le programme de la page 243.

Autre question: pouvez-vous me dire où trouver des rubans pour imprimante couleurs JUKI 5520?

Alain Fabre

Batchman: *Il y a effectivement une erreur dans le programme de test d'existence d'un fichier de la page 243. L'auteur utilise une variable de type BOOL pour recevoir le résultat de la fonction Lock. Or, la macro BOOL correspond à un entier court, alors qu'un long est nécessaire. Voici une correction de ce programme:*

```
#include <libraries/dosextens.h>

BOOL FileExists(name)
char name[]; {

long int fileexists;

fileexists = Lock(name,
ACCESS_READ);
UnLock(fileexists);

if (fileexists == NULL)
return(FALSE);
else
return(TRUE);
}

void main() {

/* inchangé */

}
```

Quant aux deux autres programmes, ils fonctionnent correctement avec le Lattice C. Ne disposant pas de l'Aztec C, il est difficile de dire sur quel obstacle il trébuche. Cependant, le Lattice C bute aussi sur un warning, qui n'empêche cependant pas la compilation d'aboutir et le programme de fonctionner.

Ce warning est provoqué par la Macro MEMF_CLEAR et indique une incohérence entre les types de pointeurs (?). C'est étonnant car MEMF_CLEAR ne cache pas de pointeur.

Je pense donc qu'il faut orienter vos recherches dans cette direction, à moins que vous n'adoptiez le Lattice, ce qui résoudrait ce problème (et bien d'autres!).

Enfin, pour trouver des rubans d'imprimante (couleurs ou pas), rien ne vaut la FNAC. Votre marque n'est peut-être pas très répandue mais les rubans sont souvent standards et vous trouverez certainement votre bonheur dans le catalogue d'une marque plus connue. En cas d'échec, essayez les distributeurs de fournitures de bureau/bureautique (GUILBERT...) ou carrément les distributeurs de micro professionnelle (AGENA, RANDOM...)

Cher A-News,

Je lisais dans votre revue du mois de juin l'article écrit par Dominique Bonin (Bureautique: l'Amiga face à ses concurrents) et je me disais: "Que voilà un bon article, honnête, loin d'un certain triomphalisme et qui remet chaque chose à sa place".

J'étais un peu en désaccord avec lui seulement sur deux points: Maxiplan et les efforts de certaines sociétés pour franciser les programmes, ou en tout cas sur la "francisation" de Maxiplan.

Comme je suis très fainéant pour écrire, je n'allais pas lui envoyer un petit billet doux pour le lui dire... mais voilà que je lis ensuite dans votre courrier la lettre de Georges Ramond (Tiens, je ne suis donc

pas seul sur cette planète à avoir des problèmes avec Maxiplan!) et surtout la réponse d'Ed... Soudain le clavier de mon Miga me monte au nez: paresseux ou non cet outrage de lèse-lecteur mérite une réponse et la voilà.

Ed, que crois-tu que mon patron dira lorsqu'à la fin du mois je lui annoncerai "Je regrette, mais les tableaux que vous m'avez demandés sur la vente annuelle des frites aux pingouins de l'Alaska ne sont pas prêts car la magie de mon super Amiga n'a pas eu raison des problèmes que je rencontre avec le tableur..."

Quels sont les reproches que je fais à Maxiplan 1.9c version française? Voilà mon "Il était une fois, il n'y a pas très longtemps...".

Pour un usage professionnel (c'est inscrit sur la boîte), j'achète Maxiplan Plus 1.9c version française pour environ 1500FF (Notez que quelques mois plus tard la version 2.0 (fr) est en vente à la FNAC pour environ 1000FF et, mystères du marketing ou désir de se débarrasser du stock, sur le même rayon, la même version (fr) mais dans un autre emballage se vend pour environ 500FF).

Je démarre... et les ennuis commencent. Les problèmes rencontrés sont de deux types. Ceux qui sont dûs au programme et ceux qui sont dûs à la traduction. C'est vrai que certains d'entre eux ne sont pas très graves mais l'ensemble de ces problèmes font que j'ai été dégoûté de ce qui est quand même un beau et bon tableur (eh oui!).

- Le système se plante dès qu'on demande par erreur de charger un fichier qui n'existe pas. ("T'es i.... quoi! ... rentre un nom qui existe!")

- Il se plante également si l'on construit plus de quatre graphiques du même type à partir du même tableau. ("Tu peux en construire huit différents... alors pourquoi en vouloir quatre de même type?")

- Il y a des problèmes de rafraîchissement d'écran ("Utilise l'ascenseur banane!"). Effectivement tout rentre dans l'ordre. C'est vrai qu'il n'y a pas qu'avec Maxiplan que cela arrive.

- Il y a des résultats mathématiques faux. ("Mais qui te demande de les utiliser! ou alors "Vérifie toutes les expressions avant de les utiliser").

Enfin, j'ai un splendide tableau avec un nom de fichier correct, avec les graphiques qu'il faut, sans erreurs mathématiques et en couleur. Allez, je prends un des graphiques et j'imprime. C'est OK. Je le retravaille avec Dpaint, sublime!. Au bureau, les acharnés du Lotus en bavent. Avec quel tableur as-tu fait cela? Quel est ton PC? Quoi? un Amiga! Tiens, ça sert à autre chose qu'à jouer ce machin-là !

Il faut aussi imprimer le tableau. Allons-y. Mais qu'est-ce que ce m.... ! Les couleurs de l'écran ne sont pas respectées, certains styles non plus, certaines cellules vides sont escamotées, d'autres sont remplacées par l'impression d'une instruction "escape" (les colonnes sont décalées), les lignes verticales (:) qui délimitent les colonnes sont remplacées par des "ù" sur les premières lignes avant d'être imprimées correctement sur le restant du document ("Mais pourquoi donc vouloir imprimer en couleurs un tableau alors que les graphiques sont bien plus beaux!").

Tout cela a été vérifié sur des configurations et des imprimantes différentes. On ne peut donc pas dire que c'est la machine ou le driver de l'imprimante utilisée qui sont en cause.

Mais Maxiplan peut aussi faire des macros andouille! (et c'est ici qu'intervient le merveilleux effort de traduction) Allons-y, prenons la macro demo 1 (ou une autre). Tiens elle devrait faire quelque chose automatiquement et elle ne fait rien. Recommençons...etc... Mais... mais... incroyable mais vrai, ces instructions du langage macro se trouvent sur une page de travail! Allez, on les copie sur une macropage et cliquons sur "Run" comme indiqué dans le manuel. "Non et non, tu ne piges rien, inutile de chercher "Run" à l'écran car c'est la version française". Ah bon! Le manuel est en anglais alors! mais non il est en français mais quelques mots (je ne parle pas des macro instructions) sont restés en anglais sans compter quelques erreurs par-ci par-là.

"Tu es de mauvaise foi, il suffit de cliquer sur "Lancer" voyons!" Allons-y et ... erreur en A3. Que se passe-t-il encore? Deux fois rien, les instructions macro sont simplement remplacées

par des caractères tels que "/". "Tu es vraiment un idiot mon vieux, il n'y a qu'à remplacer ce caractère par l'instruction "analyze" et la magie de l'Amiga interviendra." C'est vrai le miracle a eu lieu et la macro a créé une page de travail qui me dit "Maxiplan a été élu meilleur tableur à...".

- Et l'enregistrement automatique des macros? Ne lisons pas le manuel et essayons. J'enregistre une macropage, je la lance... quoi encore un problème?... eh oui, cette fois-ci c'est un zélé qui a traduit en français au moins deux instructions "Analyse" et "Retour" alors que la programmation ne reconnaît que la version anglaise "Analyse" et "Return". (Denis Obriot nous le signale dans le Nø 35 d'Amiga Revue).

- Prenons un fichier qui fait appel à un autre, et bien Maxiplan ne trouve pas le fichier demandé. Pourquoi? Simplement parce que les tiroirs ont été francisés alors que le chemin des fichers ne l'a pas été.

J'arrête là pour sécher mes larmes et pour vous dire qu'après ne pas en avoir cru ses oreilles, le vendeur du programme en a cru ses yeux et m'a mis en contact avec l'importateur (belge). Celui-ci m'a gentiment envoyé une autre copie. Résultat idem. Désolé, et m'assurant que personne d'autre ne l'avait contacté à ce sujet, il m'a même envoyé la version 2.0 (fr). Résultat idem.

Alors que dire de tout ceci? Que n'en déplaise à Ed, la plus belle machine du monde ne peut donner que ce que les éditeurs font pour elle; que la traduction des manuels n'est pas un cadeau mais une obligation légale (et la possibilité d'insérer des errata existe); et dans le cas précis de Maxiplan, si ce tableur a été bien imaginé il n'en demeure pas moins que sa finition laisse un peu à désirer et surtout que sa francisation relève presque de l'amateurisme dans le mauvais sens du terme. Plus grave encore, que les nouvelles versions n'apportent aucune correction à ses défauts.

Oui Ed, c'est pour tout cela que si nous voulons que votre machine magique vive encore longtemps, nous devons demander la même rigueur pour les programmes développés pour notre Amiga que ceux développés pour la nouvelle association Mac-Pc.

Ma lettre est certainement très longue mais il fallait que je crache mon venin. Moi je ne suis pas très débrouillard et il m'est déjà très difficile de comprendre et de m'en sortir avec des programmes bien conçus, accompagnés d'un manuel en français clair et précis et qui signale, pourquoi pas, les bogues connues. (Comme tu vois, je ne demande même pas la francisation du programme lui-même).

C'est vrai, comme tu le dis, finalement j'ai réussi à contourner ces problèmes de façon pénible. Mais tout le temps que j'ai consacré à démêler mes propres doutes, erreurs et incompréhensions, des problèmes dûs au programme ou à sa traduction, j'aurais pu le consacrer à travailler, à approfondir les macros, à lire AmigaNews ou à draguer les pingouines de l'Alaska.

Je termine en remerciant un de tes copains et collaborateurs, Xavier Leclercq, qui lui est un petit artiste dans son domaine (mais oui, mais oui) et en tout cas un amateur mais dans le sens le plus noble du terme. Merci Xavier, pour ton excellent travail sur les virus je ne te connais que par lettres interposées mais je t'admire beaucoup.

Andrés San Martin, Bruxelles.

Ed: Message reçu

Chère rédaction,

Suite à la correspondance très intéressante de Pierre-Louis Mangeard (AmigaNews 09/91) quant à ses remarques sur la qualité de gravure des CD, je me permets d'apporter quelques informations d'ordre technique afin, je le souhaite, de rassurer ce lecteur.

Effectivement, les fameux trous d'aiguille apparaissent sur beaucoup de CD, même sur les pressages récents. Certains sont de véritables passoires. Musicalement parlant, il n'y a aucune raison de s'inquiéter. En effet, ces petites perforations ("drop-out"! manque d'informations) sont de l'ordre de 0,05mm, ce qui représente une interruption de 0,038ms. Or la norme autorise un drop-out maximal de 0,20mm (0,154ms). Mais au-delà, de bons lecteurs peuvent toutefois corriger ces pertes. (Pour information: mon lecteur est un JVC XL-E900, et il corrige des "fossés" de 1mm (0,770ms)).

Les différents lecteurs CD réagissent de manière différente sur ces erreurs. Soit le signal numérique est traité avec l'erreur (ce qui provoquera des "clics"), soit l'erreur est considérée comme non corrigeable et le son est coupé un infime instant ("mute"). C'est beaucoup moins audible. Les meilleurs lecteurs vont jusqu'à calculer le signal manquant par interpolation. Le résultat est plus ou moins heureux.

Il faut savoir également que les données musicales pures ne prennent qu'un tiers des informations regroupées sur le CD. Les deux tiers "fantômes" sont reservés au système, pour faire l'analogie avec un micro-ordinateur. Et ce sont précisément sur ces données que l'erreur au bit près n'est pas permise: mais personne, je suis formel, n'a jamais vu une plage commencer par la fin! De multiples contrôles sont effectués (ça explique, entre autres, la perte de temps) et les données sont probablement copiées au moins deux fois par sécurité.

Tout ceci pour en arriver au CD ROM et ses petits frères. Les concepteurs savent que chaque bit est une pierre angulaire en puissance. La technologie CD est éprouvée, ce ne sont pas des trous rentrant dans la norme de tolérance qui vont remettre le système en question. Très juste remarque, à propos, d'Eric Laffont: "Le vinyl a soixante dix ans de développement, le CD en a vingt, laissons-lui le temps".

J'espère avoir quelque peu rassuré ce cher lecteur. Mais si vraiment un de ses CD ne lui convient plus, qu'il fasse comme moi: je les recycle en horloge!

Fréderic Bellec, Moulins 03.

Bonjour,

En ce qui concerne la carte Flicker Fixer de MicroWay (voir les pages News du N°38) le petit problème me semble être très pénalisant (ou sinon j'ai un problème avec l'utilitaire MoreRows): Sur Flammitel il manque plus de la moitié de la dernière ligne! Sur Deluxe Paint III en overscan même en 8 couleurs le curseur se refuse à aller sélectionner les dernières couleurs! En 16 et 32 la dernière rangée n'est pas visible et je ne peux pas sélectionner les deux dernières! Je ne comprends pas pourquoi.

Régis Rampnoux, Paris 75.

Ed: Non, vous n'avez pas un problème avec MoreRows, c'est bien le FlickerFixer qui se contente de n'afficher que 508 lignes sur les 512. C'est la preuve que les petits détails pour les uns peuvent représenter de gros inconvénients pour les autres.

Bonjour!

Tout d'abord, je vous annonce la création d'un club Amiga à Télécom Paris (ou Ecole Nationale Supérieur des Télécommunications).

Nous sommes équipés de deux A3000 dont une station Unix, avec la ferme intention de développer (nous comptons utiliser les compétences des élèves et des laboratoires de l'Ecole, notamment dans les départements Informatique, Traitement des Images, Vidéo, etc...).

Notre mission est de participer au rayonnement de la machine au sein de l'Ecole (pour commencer), avec pour double cible le particulier (l'étudiant) et le professionnel (le futur ingénieur, et le labo de recherche-développement).

Si la coopération avec les labos fonctionne bien, nous espérons pouvoir diffuser du soft spécialisé hors de l'Ecole.

Nous avons accès au Usenet, et nous commencons à prendre contact avec les autres écoles d'ingénieurs (faute d'autres adresses, mais nous sommes ouverts!).

Le monde de l'Amiga souffre d'individualisme: faute de politique organisée de recensement du savoir-faire, les labos qui en ont le courage décident de se lancer seuls dans le développement des outils dont ils ont besoin, et leur expérience -

ainsi que leurs softs- ne circulent pas.

C'est pourquoi nous allons essayer de tisser des liens avec d'autres clubs en milieu étudiant, de facon à construire un véritable réseau de développement.

Nos coordonnées: CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 rue de Tolbiac - 75013 Paris.

Voici le second point que je voulais aborder ici:

Au delà des efforts d'un club, il me semble stratégique de commencer à fédérer le monde de l'Amiga. Pour l'instant, les utilisateurs sont des gens isolés, que l'on peut classer approximativement en quatre catégories:

- le (plus ou moins) jeune qui ne voit dans sa machine qu'une superbe console de jeux et ignore tout de ses réelles capacités.

- le bidouilleur qui programme en Basic, en Amos, voire en C ou en ASM, qui soit découvre l'informatique, soit découvre les profondeurs de l'AMIGA, une race particulière étant le mythique développeur de logiciels (lui, il a les docs!).

- le semi-professionnel soit généraliste (PAO, traitement de textes), soit spécialiste (vidéaste, graphiste, musicien).

- le labo ou la petite société qui a développé(e) lui(elle)-même dans son coin tout ce dont il(elle) avait besoin.

Peu de docs et peu de softs spécialisés circulent, alors que tout cela existe bien souvent. Il commence seulement à y avoir des configurations lourdes spécialisées clé-en-main, mais cela a tardé à sortir et doit encore se généraliser.

Les regroupements d'informations existent cà et là dans divers pôles peu banalisés et pas toujours accessibles: il existe un certain nombre de rubriques sur le Usenet (qui est rappelons le une sorte de journal électronique mondial classé en thèmes et en sous-thèmes où tout le monde peut écrire, voire livrer du soft et de l'exécutable; en général seuls les facs, écoles et grands labos s'y abonnent), il existe du DP parfois de très haut niveau mais franchement "en vrac". Il faudrait le regrouper en "configurations logicielles" et mettre plus en valeur les éléments clés. Il y a une presse bien trop confidentielle qui essaie de répondre à tous les publics à la fois, des petits clubs d'utilisateurs avec parfois une "lettre" encore plus confidentielle, des salons professionnels avec d'un côté des vendeurs et de l'autre des clients, il y a enfin des docs-développeurs auxquelles le quidam moyen n'a pas accès.

Mis à part quelques prophètes (Matt Dillon, ...), les organismes qui développent pour eux-mêmes ne pensent pas à faire partager leur savoir-faire: Il y a (à ma connaissance) en France, en Angleterre, en Hollande, des Universités qui utilisent l'Amiga ne serait-ce que pour visualiser des images calculées ou pour la télévision interne. Il y a de nombreux graphistes qui font des images, de synthèse ou non, et même dans des milieux inattendus comme l'astronomie on utilise parfois l'Amiga. Des pubs télévisées, des génériques, ou parfois du simple titrage ont été fait avec notre machine. Ce n'est pas su. Il faut sortir de l'anonymat toutes ces activités!

D'une façon générale il y a bien des gens qui achètent les gros softs et les grosses configurations! Il n'y a certainement pas que des amateurs! Qu'en font-ils? Qu'ont-ils eu comme problèmes? Comment les ont-ils résolus? Qu'ont-ils développé pour mieux répondre à leurs besoins?

Comme on le voit, malgré l'aspect "maquis", des professionnels se lancent dans l'aventure. D'un autre côté, des tentatives isolées de regroupement existent. Il y a une potentialité, une "vibration", un courant de la part des utilisateurs un peu comme pour le monde Unix, en un mot, un besoin de communication entre les partenaires du monde Amiga.

Il me semble qu'il est temps de mettre en place un véritable support liant les développeurs et les utilisateurs, une sorte de hot-line bénévole (comme le Usenet Unix, mais plus adaptée aux particuliers) pour informer les utilisateurs non-avertis et notamment les entreprises, conseiller les utilisateurs face à un problème hard ou soft, former les développeurs potentiels et les faire communiquer; la première chose à faire étant de recenser tout ce

qui a été produit pour notre machine dans chaque domaine. Qui fait quoi? Et quels sont les problèmes et besoins dans ces professions?.

Comme bien souvent, ce n'est pas une question de fric mais d'organisation...

Fabrice Neyret, Fontenay-le-Fleury (78)

e^mail: fabrice%tdisys@inria.fr

Jérôme: *Espérons que le Dieu Amiga aura entendu le fervent appel de Fabrice, et que nous pourrons bientôt bénéficier d'un puissant réseau, qu'il soit informatique ou médiatique, permettant de mettre en commun le travail de chacun... C'est un des buts principaux d'A-News.*

Ed: *Il faudrait plusieurs démi-dieux Amiga pour s'occuper de tout cela. Le French Amiga User Group (FRAUG) avait bien démarré un travail de communication et organisation au niveau national, mais avec le passage du temps, les changements de carrières, de disponibilités et d'intérêts, l'équipe de dix personnes s'est trrouvée réduite à deux et le seul service qui a survécu est celui du DP (Gerald nous dit qu'à deux il ne peuvent pas sortir le pourtant bien-apprécié FRAUG-journal). En passant, signalons le nuveau numéro de téléphone de FRAUG: 59-24-33-07.*

Il y a actuellement un effort par le Club Atacom de lancer une Fédération de clubs Amiga et organiser une expo Amiga au niveau national. Les coordonnées d'Atacom se trouvent sur la page Petites Annonces de ce journal.

Vous dites que "ce n'est pas une question de fric", mais il y a quand même un élément financier qui joue. Un organisation de ce style aurait plus de chances de réussir, et surtout de durer, avec le soutien actif de Commodore France, ce qui impliquerait des dépenses en temps et en argent de la part de cette société.

Les journaux Allemands (suite de page 11)

mière européenne pour les visiteurs de Vienne la Virtuality Machine sera annoncée comme disponible pour le grand public.

La société **Computing** espère présenter un Amiga 2000 avec la carte 68040 Highspeed de GVP. Nous assisterons peut être à une première mondiale de cette carte.

Depuis environ six mois **Merkens** distribue une carte pour Digit : VD 2001, 24 bit framebuffer, 16,8 millions de couleurs dont j'ai déjà du vous parler dans un numéro précédent avec un programme de dessin 24 bits VDPaint, actuellement encore en version shareware avec support ARexx (cela permet par exemple le retour en arrière de plusieurs niveaux avec la fonction UNDO). La version commerciale devrait être terminée fin septembre avec d'autre part l'annonce d'une version pro. (*Ed: cette carte est distribuée en France par Avancée*).

Logiciel

Voici ***XCopy*** en version 5. Après la 3.3, déjà la 5 ! La raison en est bien simple: une version 4 est une version pirate. Ce qui change le plus c'est le copieur Cyclone (*Amiga Special*).

Le ***Kick Start 2.0***: vaut-il la peine de modifier son Amiga? Les dernières versions possèdent très peu d'erreurs. Le nouveau Chip Set, et spécialement la Denise 83167, n'est utilisable qu'avec le programme Kick 2.0. Pourtant on peut utiliser le Workbench 2.0 en présence du ROM 1.3., en chargeant le Kickstart 2.0 en mémoire, si jamais Commodore décide de fournir ce programme aux utilisateurs.

Le Kick 2.0 reconnaît la Denise de votre appareil. Si vous choisissez dans ***Preferences*** le programme *Screenmode*, vous ne verrez que les modes graphiques possibles avec votre configuration.

Le *Superhires* est le seul nouveau mode graphique utilisable sur le bon vieux 1084. Sa résolution est de 1280 pixels avec quatre couleurs. Il y a aussi le mode entrelacé, 1280 x 512 points. Le scintillement ne se laisse pas écarter avec un Flickerfixer.

Le *Productivity* mode, à 480 lignes non entrelacées ou 960 lignes entrelacées, nécessite, lui, un écran multisynchro ou VGA.

Donc le Kickstart 1.3 supporte le nouveau Chip Set et le Kickstart 2.0 fonctionne aussi avec les anciens chips. Le Fastfile système est en ROM et fonctionne aussi avec les disquettes. Tout cela contribue à accélérer votre Amiga. Autre particularité, le disk-validator est intégré dans la ROM, ainsi que les drivers pour SCSI. (*Amiga Special - 9/91*).

Ce qui est le plus regrettable, c'est que l'Amiga Basic n'a pas changé!

Quelques trucs et astuces glanés de par-ci par-là

● Vous avez un A2000 avec une **carte Turbo A2630** et vous ne pouvez pas revenir dans le mode 68000. Dans ce cas enlevez le condensateur C909 de la carte de votre A2000. Il est situé à droite sous l'alimentation entre les deux CIA positionnés sur U300 et U301. L'avantage? Vous pouvez sans problème vous mettre sous le mode 68000; et il n'y a pas de contre-indication.

● Si votre Amiga vous annonce "**Battery Backed up Clock not found**", vous n'avez pas perdu votre horloge même s'il affiche "unset" "unset". Il y a eu blocage et depuis la version 34.28 de votre Workbench vous avez la commande "Setclock". Alors écrivez sous cli "setclock reset" et tout revient dans l'ordre.

● La première version de la carte **A2320 Display-Enhancer** (désentrelaceur) de Commodore avait un léger défaut : les couleurs 7 et 8 n'étaient pas différentes. Voici une petite modification: remplacer les RP301, RP302 et RP303 en 180 ohm par des 33 ohm.

● Que les heureux possesseurs du **CDTV** jubilent. On le soupçonnait depuis longtemps et c'est vrai : vous pouvez brancher un clavier tout à fait normal de 2000 ou 3000. Pour faire un adaptateur pour le Mini DIN port il vous faut une prise DIN à 5 plots, une fiche Mini DIN à 4 plots et un bout de câble à 4 fils. Le branchement est le suivant :

Pin 1 prise avec Pin 3 fiche
Pin 2 prise avec Pin 2 fiche
Pin 5 prise avec Pin 4 fiche.

Le quatrième câble est pour l'isolation. Attention, parmi les nombreuses versions du clavier de l'A2000, certaines rencontrent des problèmes avec le CDTV.

Christian

PETITES ANNONCES

MATERIEL

Achète Imageur, étudierais toutes propositions. Demander Marc au 61 84 32 93.

Vds Amiga 2500 (68020 et Fat.Agnus) + 2ème Lect. Int. + 6 Mo RAM + Disque Dur 40 Mo autoboot (WB 1.3) + carte vidéo PAL + moniteur couleur stéréo (1084 S): 19000FF. Imprimante jet d'encre couleur Sharp JX720 (avec nombreuses cartouches d'encre et de nettoyage): 6OOOFF. Logiciels et interfaces de Futursound + Digiview 3.2 + caméra PAL: 3000FF... L'ensemble pour 25000FF... Tel soir: (16.1) 30 55 63 59 Bureau: (16.1) 47 95 18 36.

Vds Ordinateur Amiga 500. Très bon état. Prix: 2000FF Extension mémoire 2 Mo complète. Prix 1200FF. Drive externe. Prix 350FF. Tel 42 57 97 05 après 18 H. Mr J.Moireno 7/9 rue des Cottages, 75018 Paris.

Vds A 2000B carte AT et DD 20 Mo (RAM 1 Mo Disq 5 1/4, 3 1/2 souris Joystick) livres et logiciels PC, livres et logiciels Amiga. Prix 14500FF. Tel 59 39 20 00. Gout Jean Claude 64290 Estialesuq.

Vds Amiga 3000/16 3Mo DD40Mo + moniteur multisync 14 P + Amigavision + PageSetter + Kindwords acheté Nov. 90. Urgent. Tel: 74 96 21 29.

Vds Amiga 2000B, DD 20 Mo, Moniteur Co 1084S, souris + software. Prix 8000FF. Tél 51 55 55 52.

Je suis infographiste et recherche un Amiga 2000 plus un moniteur (HR). Je serais acquéreur aussi, d'une tablette graphique (si possible une CRP-A4). S'adresser à: LEDISCOT Olivier, 5 Square Albert Camus, 78190 TRAPPES. Tel: 16 1 34 82 08 02 (toute heure).

Vds carte passerelle PC XT A2088 pour Amiga 2000 avec son disque dur formaté 10Mo PC 20Mo Amiga système exploitation installé côté PC + côté Amiga. 2500FF le tout, offre Trackball + carte série. Tel: 77 72 05 37 Roanne.

Vds magnétoscope Panasonic NV-FS 100 S-VHS multisystem hi-fi stéréo spécial montage, Joggel, codage PAL/SECAM & SECAM/PAL, doublage son, très peu servi, 11000F. Carte passerelle PC/XT avec drive 5'1/4 cédée 1500 F. Programmer d'Eprom de la 2764 à 27512, carte intern 2000 pour 900 F. Effaceur d'Eprom montée avec coffret + minuterie, 500 F. Tel 81 95 37 63.

Super affaire! Vds Amiga 2000B (1 Mo Chip ram) + moniteur couleur/monochrome HR 1083 S + disque dur 20 Mo GVP Impact Séries II + carte passerelle PC-XT A2088 Commodore + lecteur 5'1/4 PC/XT 360 Ko + imprimante Citizen 120 D + 9 aiguilles + nombreux softs (TurboSilver, DPaint III, Pascal, jeux dont news, utils divers, démos) + joystick, souris, manuels et emballages. Le tout garantie jusqu'à Noël 1992 et cédé à 11000FF. (ou 10000FF sans l'imprimante) Tel: 34 69 91 93 (le soir).

Vds GVP HD500 séries 2 42Mo, 2Mo de RAM extensible à 8Mo, disque dur SCSI autoboot, vendu 5000FF (acheté 6000FF le 08/91) + 1 genlock satellite et télévision Y-C PRO, neuf 5500FF. Tel: 98 96 21 07.

Vds Tandon AT286 Tower + moniteur + 2 cartouches HD 30 mégas chacune avec DOS Gwbasic Word etc + Epson LQ 500 24 aiguilles. Prix très intéressant. Contacter Jean-Paul au 43 59 72 39.

Vds (cause A3000) Amiga 2000 (sans écran), 2Mo, HD A2091 Commodore 52 Mo. Matériel état neuf, acheté courant mai 91, et donc sous garantie. Valeur neuve 9500FF...proposé à 8000FF. Donne avec Originaux: Compte-chèque, Dpaint II, Volumm 4Djr, F19, Captive, Chaos Tennis cup, A.geddon, Fairgall, Midwinter (valeur 2800FF) + docs + DomPub. Demander J. Pierre au 61 91 69 73.

Vds état neuf Amiga 2000 + Moniteur 1083S + carte accélératrice GVP A 3001 2840 à 28Mhz + 4Mo RAM + disque dur Quantum 40Mo 11MS + logiciel Dpaint III. Achat janvier 91 24000FF. Prix à débattre. Tel: 16 1 69 48 90 22.

AV: Laser Nec LC890 Postscript (5000 copies): 12000FF (valeur 40000FF)- Viking 21" mono: 8500FF (valeur 24000FF)- 2 cartes réseau Amiga: 6000FF- Scanlock: 4900FF- Disque dur AT 40Mo: 1200FF- Gelimage FB10: 2500FF- Archimedes A3000 2Mo: 4500FF. GVP 68030 40Mhz, 4Mo, DD40: 13000F HT. Tout état neuf. Le dernier éteindra la lumière... Alain au 51 46 03 64 HB.

Vds, (cause achat A3000), A500 + moniteur 1084; DD GVP Impact serie II 42Mo autoboot + 2Mo de fast RAM (HD: 5000F); A500: Big Agnus (1Mo de chip RAM) et ROM 1.3. A500 + moniteur: 4000F. Contacter Fabien Campagne, 805 rue des Gentianes, 39000 LONS-le-Saunier.

Vds un Amiga 2000 + carte accélératrice + carte mémoire + disque dur 40Mo + écran NEC 3D + carte Flicker Fixer + logiciel Deluxe Paint 3 + Digit Paint 3 (fr) + Pixmate + QuarterBack + Dos2Dos + Professional Draw 2.0 + Professional Page 2.0. Prix de vente 28000F HT négociable ou reprise leasing sur 4 ans: 940F HT

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

par mois. Contacter Christophe Schumann ou Eric Weller, Panorama Technologie. Tel 56 44 10 67.

Vds C128 + moniteur couleurs + lecteur K7 + nombreux jeux et utilitaires + livres. 3000F le tout. Tel: 87 93 66 71 Dominique Englert.

Vds Carte Atonce pour A500 encore sous garantie 3 mois. Prix: 1400F + Nordic Power pour A500. Prix 500F.. Tel: 22 95 29 37.

CONTACTS ET LOGICIELS

Amiware: 1ère liste de DP Hardware. Les circuits imprimés sont fournis avec tous les composants nécessaires à la réalisation des kits 20f du port sont demandés. Les schémas sont également disponibles seuls au prix de 30f l'unité. Kits : digit.mono 180F, switch s/j 100 F, Autofire 120F. Si vous réalisez des circuits pour l'Amiga, publiez-les en shareware. Contactez: Laurent, 59 rte de Gennes, St Hilaire St Florent, 49400 Saumur.

Je propose une compilation très complète en 2 disquettes regroupant les meilleurs utilitaires du Domaine Public sur l'environnement Workbench. Vous y découvrirez entre aute: conpacteurs, éditeurs de textes, de disquettes, de fichiers, d'icônes, antivirus, réparateurs de disquettes, copieurs, formateurs, et bien d'autres encore... Le tout compacté et très ergonomique (icônes + shell + menus). Qualité et réponse garanties! Chèque de 35 F à adresser à : Nicolas Mougel, 6 av. de la Chasse, 77500 Chelles.

Unique la cuisine sur votre Amiga!!! Vds Encyclopédie de Cuisine regroupant les recettes de toutes les régions de notre cher terroir. Programme réalisé par des professionnels de la restauration. Le programme principal est réutilisable offrant énormément de possibilités. Prix 269FF. Pour tout renseignement, n'hésitez pas à téléphoner au (1) 47 56 06 02.

EMPLOI

Cherche emploi vendeur ou infographiste à mi-temps. Sur Paris ou banlieu (93). Connaissances info graphie 2D: Dpaint III etc. Excellente maitrise en 3D (Anim et statique) de: Turbo Silver... Sculpt 4D... Imagine... Vista Pro. Connaissances traitements de textes: Excellence V2.00 ProWrite etc. Demander Pascal, tel: 40 69 20 50.

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit

Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (Associations à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Samples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Am ateurs, Fred-Fish ; 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F. **ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX**

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) 15 à 20FF la disquette. Recherche créateur vidéo ou animation pour projet Vidéographique. Envoyer 1 timbre à 4FF pour catalogue. Contactez-nous, réponse assurée. A6 La Rocade 91160 Longjumeau.

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 Softone, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 Distrib. Electronique 24 av de Cour 1007 Lausanne
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Québec

Maison du logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à
Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays).......................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom...Prenom.......................................
Adresse..
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléméncеau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ATACOM Concours

Voici les résultats du concours été 91 organisé par le club ATACOM pour les adhérents des clubs Amiga français.

Le gagnant est:

- **Philippe Renaut** du club AMIGAZUR (image à droite)

Les deux dauphins sont:

- **Jean-Claude Cuenca** du club AMIGAZUR (en bas à gauche)
- **Alain Piednoel** du club ATACOM (en bas à droite)

(Atacom section Amiga BP15 50130 Octeville tél 33-53-88-07)







Image réalisée par BdeF



Image calculée par ***Vista Pro*** en 768 par 576 et 24 bits (Voir article page 22).

Le temps de calcul sur un *A2000* équipé d'un *A2630* et de 4 méga de mémoire 32 bits est d'environ 7 minutes.

DELUXE PAINT 4 devrait sortir à l'heure où vous lisez ces lignes!

Comme vous brûlez d'impatience de connaître les nouvelles possibilités, vous trouverez ci-après quelques unes de ses principales caractéristiques:

- support du mode ***HAM***, en plus des modes déjà présents
- nouvelles fonctions de dégradés, comme par exemple, la possibilité d'éclairer une sphère à partir d'un point que définit l'utilisateur (ou comment faire de la 3-D en 2-D)
- fonctions d'animation étendues: on pourra voir en "transparence" les images précédentes. Une fonction de métamor phose permet au programme de transformer une brosse en une autre quels que soient leurs contours et leurs palettes. A ce propos, la possibilité très intéressante de pouvoir choisir une couleur issue du mélange de deux autres (comme l'artiste sur sa palette). Essai complet à suivre dans *AmigaNews*.

Frédéric LaBaltan

DIGI·VIEW GOLD

4096 COULEURS EN HAUTE RESOLUTION... ce n'est qu'un début.



Si vous voulez les plus belles images pour votre Amiga, offrez lui le digitaliseur video le plus vendu, tous micro-ordinateurs confondus, **Digi-View Gold.**

Son utilisation est déconcertante de facilité.
Juste une mise au point de votre caméra et, en quelques secondes, Digi-View Gold transformera un objet ou une photo en une superbe image, étonnante de réalisme, que vous pourrez utiliser dans tous vos logiciels Amiga : dessin, animation, présentation video, mise en page (PAO).

1495 Frs. TTC

Ces photos ont été prises sur un moniteur AMIGA 1080 et illustrent le nouveau mode Dynamic haute résolution 4096 couleurs de Digi-View 4.0 par NewTek.

Seul Digi-View Gold :

- Digitalise dans toutes les résolutions Amiga de 320x256 à 768x580 (Haute résolution overscan).
- Utilise de 2 à 4096 couleurs (Halfbrite inclus).
- A le mode Dynamic permettant d'afficher 4096 couleurs en haute résolution.
- Digitalise avec une précision de 21 bits par pixel (2.1 millions de couleurs) offrant la meilleure qualité d'image.
- Possède des routines sophistiquées de dispersion qui donnent l'apparence de 100000 couleurs à l'écran.
- Est livré avec un programme permettant la réalisation de slideshows d'images au format IFF et Dynamic.
- Permet un contrôle logiciel précis de la saturation des couleurs, de la luminosité, de la netteté, de la teinte, de la résolution et de la palette.
- Dispose d'une interface directe avec Digi-Paint 3.
- A une interface ARexx
- A un club d'utilisateurs : le Cool Friends Of Newtek Club.

ACISTANCE Technique

Exigez de votre revendeur la version Française de CIS bénéficiant de l'a**CIS**tance technique et de la garantie à vie du module.

Pour connaître la liste des revendeurs CIS/NEWTEK, téléphonez au **(16) 56 363 441.** Vous avez déjà acheté votre Digi-View : le manuel ou le logiciel ne sont pas en Français ? Vous n'êtes pas couvert par la garantie CIS ! Téléphonez immédiatement pour connaître les modalités de mise à niveau.

NEWTEK
INCORPORATED

Un changeur de genre est nécessaire avec l'Amiga 1000. Le Dynamic Hires nécessite 2 Mo de RAM. La digitalisation couleur peut nécessiter un filtre R.V.B. éléctronique. Digi-View Gold est une marque déposée de Newtek Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc.

CIS
14,Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC
FRANCE
Tel 56 363 441
Fax 56 362 846

